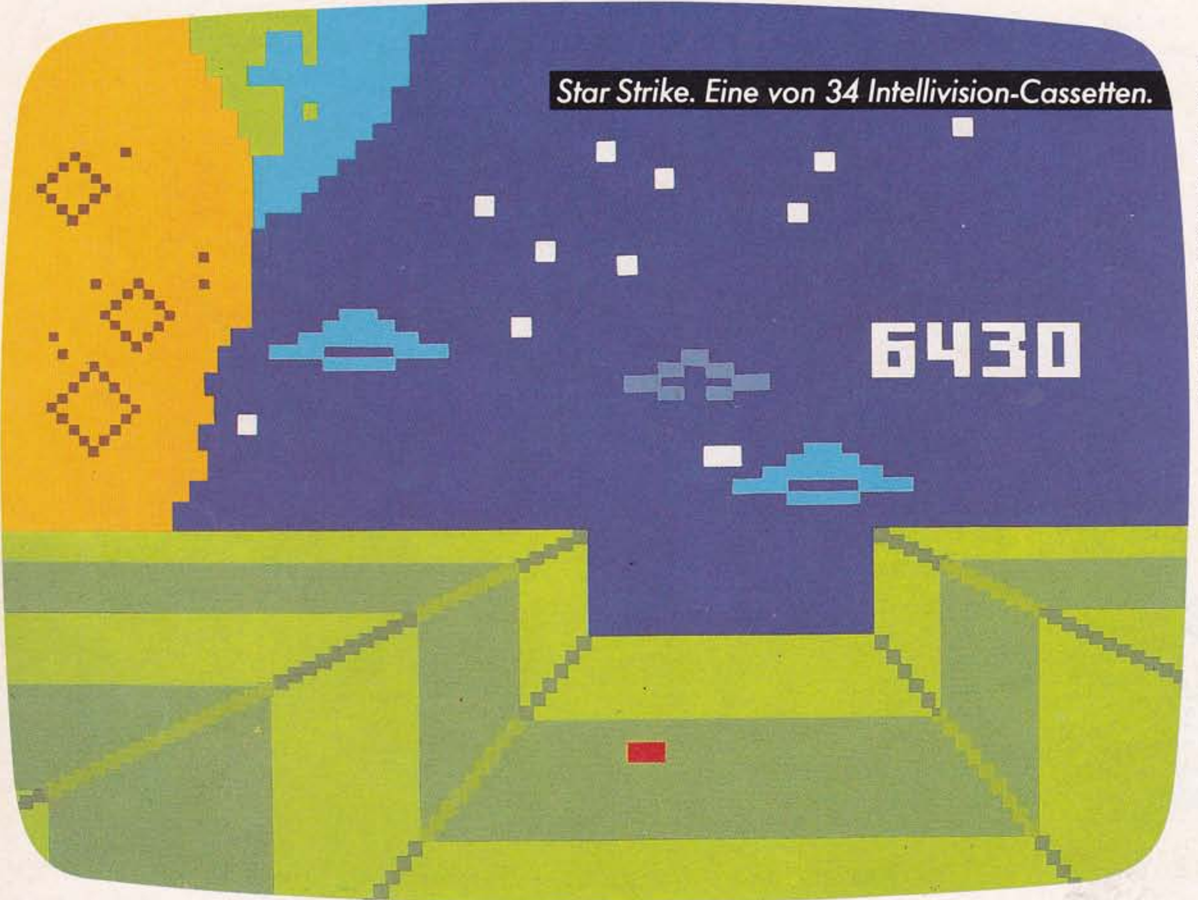

Das elektronische Spielvergnügen
Nr.1 Dezember/Januar 83 DM 5,-
TELE MATCH
Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele
Mit electronic GAMES Magazine
TRON- alles über den sensationellen Video-Elektronik-Film
ATARI- Computer kann jetzt sprechen!!!
Activision: Super Telespiel-Programme aus den USA
Mattel läßt elektronisch Puppen tanzen...
Computer-Spiele mit Chris Howland...
und vieles andere mehr.
PAC MAN - spielt überall mit
Neu! Jetzt alle zwei Monate.

Wann haben Sie das letzte Mal mit Ihrer Frau gespielt?

Neu: Intellivision ist neu in Deutschland. Intellivision kommt von Intelligent Television, und das heißt intelligentes Fernsehen. Das sieht man unseren Spielen an. Und das merkt man, wenn man mit ihnen spielt.



Star Strike. Eine von 34 Intellivision-Cassetten.

Unterhaltend:

Star Strike ist „dreidimensional." Sie haben ein Raumschiff und Laserstrahlen zur Verfügung. Damit müssen Sie fremde Raumschiffe und rote Angreifer abwehren. Gelingt Ihnen das nicht, explodiert die Erde.

Lustig:

Wenn Ihrer Frau das besser gelingt als Ihnen, explodieren möglicherweise Sie.

Abwechslungsreich:

Bei Intellivision können Sie Ihr Raumschiff in sämtliche Richtungen schicken.
Es kann schneller und langsamer fliegen.
Es kann aus günstigen und ungünstigen Positionen schießen. Und beschossen werden.
Star Strike kann man, je nach Geschicklichkeit, in verschiedenen Geschwindigkeiten spielen. Das gibt dem Spiel mehr Dynamik, Präzision und Abwechslung.

Ausbaufähig:

Das Steuergerät von Intellivision kann man nicht nur zum Spielen benutzen. Es ist der Grundbaustein für ein ganzes System. Zum Beispiel kann man es in Zukunft zum Familiencomputer ausbauen.

Steuerregler mit Bedienungsschablone





Cassetten-Einschub

Spielecomputer

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION®

Technologie, die Spaß macht.

TeleMatch: Das Spiel beginnt

Denn die Zeit war reif für ein Telespiel-Magazin. Ein Magazin für Elektronik-Spieler. Von Elektronik-Spielern gemacht. Aus Spaß am Spiel. Um gut und noch besser zu spielen. Um Freude und noch mehr Erfolg zu haben. Um zu Hause und in den Spielhallen die High Scores zu setzen. Um neue Spiele und Varianten vorzustellen. Um, und dies nicht zuletzt, neue Freunde, begeisterte Mitspieler zu gewinnen. Soviel vorweg.



Nie zuvor gab es so viele Elektronik-Spiele wie jetzt, im Herbst 1982. Und täglich kommen neue dazu. Die „hifi video '82" in Düsseldorf bescherte uns im Heim-Telespielbereich ein neues System. Neue Anbieter präsentierten eine stattliche Fülle spannender und witziger neuer Spielideen.

Ähnlich sieht's in den Spielhallen aus: Spaß und Komik sind gefragt. Zum Jahresanfang werden neue Geräte aus den USA und Japan verfügbar sein.

Der Mini-Elektronik-Spiel-Markt bietet ständig Neues. Und schließlich: Fast unbemerkt und bisher nur von einigen wenigen Eingeweihten gespielt, gewinnen die fantastischen Computer-Spiele immer mehr Freunde. Grenzenloser Spielspaß also mit der Elektronik. Darum TeleMatch. Denn wir spielen überall mit. Nicht erst seit gestern und weil's gerade „in" ist.

TeleMatch stellt Ihnen Neuheiten aus allen Bereichen vor. Prüft kritisch. Testet. Kommentiert und glossiert. TeleMatch bringt informative Geschichten und Hintergrundberichte aus der Szene, dazu spannende und witzige Unterhaltung. Stellt die Leute vor, die Spiele machen. In Wort und Bild. Im Interview. TeleMatch gibt Erfahrungen weiter. Verrät die Tricks der Könner. TeleMatch fährt Aktionen. Für Sie. Und mit Ihnen. Aber TeleMatch bringt weit mehr: Reports über Filme. Punktlisten und Videospiel-Hitparaden. Elektronische Musik. Sprechende Computer. Natürlich Computerschach. Und jede Menge Überraschungen! So. Nun wissen Sie, wo's langgeht. Darum ran an „Defender" und „Pac Man". Holen wir noch mehr Punkte beim „Satan of Saturn", beim „Donkey Kong" und „Lady Bug". Gönnen wir uns gemeinsam den Spaß, besser als alle anderen zu sein. Im Spiel und im Wissen! Das wünschen wir Ihnen, für Ihr nächstes „Tele-Match".

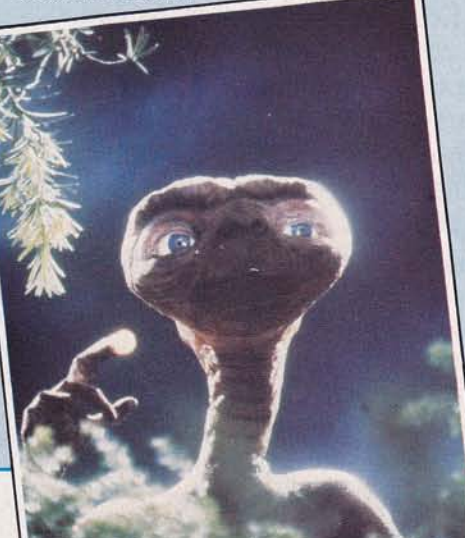
Ganz herzlich Ihre TeleMatch Redaktion





In diesem Heft







Heft Nr. 1
1. Jahrgang
Dezember
Januar
82/83

IMPRESSUM
TeleMatch erscheint jeweils am letzten dem Ausgabe-Monat vorausgehenden Donnerstag im
TeleMatch Verlag GmbH & Co
Steindamm 63,
2000 Hamburg 1
Telefon 040/24 15 51 - 56
Telex 213863 meps

HERAUSGEBER
Wolfgang Schrader

VERLAGSLEITUNG
Hans-Joachim Petersen (verantwortlich)

REDAKTION
M. Hardy (Textchef)
F. Baeseler

MITARBEITER
D. Lustig
F. Tetro
B. Heinemann
Ch. Howland
J. Worley

LAYOUT
J.R. Mahler
W. Nowacki

ANZEIGENLEITER
D. Kapitz
August-Macke-Weg 4
8000 München 71
Tel. 089/791 20 08

ANZEIGENABWICKLUNG
Beim Verlag, Frl. M. Brost
Es gilt Preisliste Nr. 1

VERTRIEB
Claus Grötzschel
TeleMatch kostet DM 5,— inkl. 6,5% MwSt.
Abonnement für 6 Ausgaben DM 25,— inkl. Zustellung
Ausl. DM 32,—
Bestellungen beim Verlag

DRUCK
Heinrich Möller Söhne GmbH
Rendsburg

LITHOGRAPHIE
Alpha Color Reproduktions GmbH
Hamburg

BANKVERBINDUNG
Vereins- und Westbank AG, Hamburg, BLZ 200 300 00
Konto.-Nr. 43/24083



Videospiele sind kommunikationsfördernd

Nun ist es also halbamtlich: Videospiele fördern die familiäre Kommunikation. Zu diesem Fazit kam das B.A.T. Freizeitforschungsinstitut, das ein Umfrageergebnis vorlegte.
Danach tragen Videospiele mehr zum Aggressionsabbau bei als zur Aggressionssteigerung. 96 Prozent der Videospieler bevorzugen das Spiel im Kreis der Familie. Drei Viertel der Befragten waren der Auffassung, daß Videospiele einen zusätzlichen Anreiz geben, gemeinsam mit der Familie zu spielen. Und 64 Prozent (oder knapp zwei Drittel der Befragten) glaubten, daß Videospiele das Miteinander-Reden in der Familie fördern.
Interessant, weil's unsere Hitparade bestätigt: Favoriten bei den Spielen sind Aktionsspiele. Was uns nicht gefällt: Denk- und Strategiespieler wurden bei dieser Umfrage separat behandelt. Aktion und Strategie schließen einander nicht unbedingt aus!

Vorsicht! Fantom!

Der Otto Maier Verlag, Ravensburg, bekannt für gute Spiele, stellte vor wenigen Wochen ein strategisch-elektronisches Brettspiel vor, an dem bis zu vier Personen "mitziehen" können. Spielbar ist "Fantom" in fünf Schwierigkeitsstufen. Ein Vorteil: Auch ein Einzelspieler kann sein Reaktionsvermögen am "Fantom" testen.
Und darum geht es: Die Spielfiguren sind ins gegnerische Startfeld zu bringen. Was leicht scheint, erweist sich als knifflig. Denn unsichtbar wandert das Fantom-Feld durchs Spielfeld. Wer aufpaßt, merkt jedoch, wo sich das Feld befindet. Es meldet sich nämlich akustisch und folgt einer gewissen Systematik.

Roboter gefällig?

Mit dem "Robo I" hat Tomy ein elektronisch-mechanisches Spiel der Sonderklasse auf den Markt gebracht. Es wird angeboten als eine "Robotermechanik im Kleinformat". Der Roboterarm ist als Geschicklichkeits- und Koordinationsspiel gedacht, bei dem es darum geht, in einer vorgegebenen Zeit eine Reihe von Gegenständen wie Kugeln, Behälter und Kegel aus Behältern zu entfernen und sie anderswo zu plazieren.
Gesteuert wird der Arm mit zwei Steuerhebeln, die insgesamt zwölf Bewegungen ermöglichen: Auf- und Abwärtsbewegung der Hand, des "Ellenbogens", Drehung des gesamten Armes in und entgegen dem Uhrzeigersinn, Auf- und Abwärtsbewegung des Arms total, Öffnen und Schließen sowie Drehen der "Hand".
Und es stimmt: "Auch schwierige Bewegungsabläufe können durchgeführt werden".





"Terra Hit" und

"Moto Cross"

Nochmal eine "Space Invaders" Variante aus der Reihe der elektronischen Handspiele: Von Tomy kommt der "Terra Hit". Weniger elektronisch dabei die Kunststoff-Drehknopf-Steuerung und das Plastik-Zählwerk. Dafür blitzt es gewaltig, wenn ein eingedrungenes UFO getroffen wird.
Beim "Moto Cross" tauchen die Hindernisse in angemessenen Abständen gleich zuhauf auf. Das Spiel ist in zwei Schwierigkeitsgraden und zwei Geschwindigkeitsstufen durchführbar. Bemerkenswert: Die Flüssigkristall-Technologie. Ebenfalls vom Tomy.

Spiel-"Automaten"

für Zuhause

Unter dem Gattungsnamen "Mini Arcade" bringt Tomy gleich mehrere Elektronik-Abenteuer ins Spiel. Die batteriebetriebenen Winzlinge geben im Rahmen ihrer Möglichkeiten Beträchtliches her.
"Arcade Attack" ist ein Weltraumspiel nach bewährtem Muster. Wie gehabt greifen "unbekannte" Flugobjekte aus dem Weltall an. Die "Basis" muß verteidigt werden und — natürlich — werden die Angreifer abgeschossen.
Beim "Autorennen" wird man an Ataris "Night Driver" erinnert, wenngleich die Möglichkeiten des kleinen Kastens doch sehr beschränkt sind. Leuchtdioden markieren die Kurvenreiche Strecke. Das Schnarren und Knarren kann einen schon hektisch machen, besonders dann, wenn der "Wagen" gegen die Leitplanken knallt. Immerhin: Wer will, darf alle vier Gänge (= Geschwindigkeiten) nutzen. Der nächste "Unfall" kommt bestimmt.

Electronic-Flipper

In den Spielhallen sind Flipper kaum mehr gefragt, obwohl die verschiedenen Hersteller nichts unversucht lassen, die Geräte aufzumotzen, sie mit mehreren Spielebenen zu versehen um so den Reiz am Spiel mit den rasenden Kugeln weiter zu erhöhen. Tomys Product-Manager hatten wohl ähnliches im Hinterhaupt, als sie den "Pinng Ball Flipper" ins Angebot nahmen.
Handlich ist das Gerät und es "surrt, blitzt und klingelt" tatsächlich wie in der Halle. Rundum ein gelungener Spaß, auf den Flipperfreunde kaum verzichten werden.





Elektronik in der Hand

Lindy nennt seine Elektronikspiele "Computerspiele". Begründung: Der Spielablauf wird mit Hilfe einer Zufallsschaltung geändert. Wie andere Hersteller dieser "Handheld Games" orientiert sich auch Lindy an den Rennern der Spielhallen. So finden wir eine Pac Man-Variante unter dem Namen "Puck Monster". Maximal 10.000 Punkte lassen sich dabei erreichen.
Auch der Hallen-Hit "Frogger", von Parker gerade fürs Atari VCS-System auf Cassette gebracht, ist von Lindy zu haben. Der Spielablauf entspricht dem Original: Als zu über- bzw. durchquerende Stationen stehen Wiese, Straße und Fluß an.
"Galaxy" entspricht den "Space Invaders", wobei die Möglichkeiten etwas begrenzt sind. Alternativ wird eine preiswerte Version unter der Bezeichnung "Invader 1000" angeboten.
In die Gattung der sogenannten "Weltraumspiele" gehört auch "Alien", ein Spiel, das nichts mit dem gleichnamigen Film zu tun hat. Hierbei müssen die Außerirdischen gefangen und eingegraben werden. Handicap: Die Bildschirmburschen wehren sich.

Neues aus Nippon

LCD-Spiele (Liquid-Crystal-Display-Spiele) erfreuen sich auch bei uns großer Beliebtheit. Die Einkäufer des Hamburger Importeurs Bienengraeber waren in Japan und haben interessante Elektronikspiele mitgebracht. Unter der Bezeichnung „multi screen" laufen die Spiele „Öl-Panik", „Donkey Kong" und ein „Disney Motiv". Der Preis pro Spiel liegt bei etwa 109 Mark. Hersteller ist Nintendo, von dem die bewährten Tricotronic-Spiele kommen. Ebenfalls neu: Die „super TricoTronic"-Spiele. Diese goldene Serie hat einen 40 % größeren Bildschirm.

Von Hanimex, da komm' ich her ...

Weihnachten steht vor der Videocomputerspiel-Tür. Bis vor wenigen Tagen hatten Einsteiger nur die Qual der Wahl zwischen fünf Systemen. Unvermittelt ist nun Hanimex, bekannt als Hersteller ausgezeichneten Fotozubehörs, mit seinem **Colour Television Game System,** Kürzel "HMG 2650", auf den Markt gekommen. Zweifelsfrei eine preiswerte Alternative mit einer umfangreichen Software: Zur Zeit werden 22 ProgrammCassetten angeboten, die im Schnitt bei 89 Mark liegen. Acht weitere Cassetten sind bereits angekündigt. Der Preis fürs Grundgerät beträgt runde 150 Mark. Bemerkenswert: In die Steuerelemente werden ähnlich wie bei Intellivision Schablonen eingelegt. Wir werden den HMG 2650 im nächsten TeleMatch ausführlich vorstellen.

Oben links: Der „Invader 1000" ist eine heruntergefahrene Version von „Galaxy 2000" (unten links). Wesentliche elektronische Bauteile: LSI-Microprocessor und FLD-Bildschirm.

Beide Spiele sind verwandt mit „Space Invaders" und „Demon Attack".

„Frogger" (oben rechts) und „Alien" (unten rechts) runden Lindys Programm ab.



Empfohlen von
HÖRZU
Der tolle Freizeit-Spaß
Kommando Galaxis
Activision Tele-Spiele-
die erfolgreichen aus
den USA
Tennis
Das verrückte Huhn
Unbekannte
Gefahren im All!
„Tim übernimmt das
Kommando Galaxis"
Zum 3. Mal
Tennis-Turnier-Siegerin!
„Martina hat den
Hat-Trick geschafft"
Vorsicht! Hühner
im Straßenverkehr.
„Jetzt ist nicht mehr Hasso,
sondern das verrückte Huhn
Papis Lieblingstier"
Eishockey
Captain Helicopter
Die tollkühnen Flieger
Duell im Weltall
Kaboom – Schneller als der Knall
Lasso-Helden
Grand Prix
Dragster-Rennen
Ski-Weltcup
Box-Champion
Schneller als der Hai
Bridge
Abspielbar auf
Atari®-Video-Computer-System™
Erleben Sie das ACTIVISION-Abenteuer!
Einfach Cassette einlegen und schon sind Sie im Spiel.
Mit sensationellen Action-, Sport- und Strategie-Spielen.
Stunden voller Spannung und Nervenkitzel.
Unterhaltung und Vergnügen für die ganze Familie.
So macht spielen Spaß: dreidimensional, abwechslungsreich,
voller Farbe, Dynamik und Präzision.
ACTIVISION Tele-Spiele.
Von Könnern gemacht für Könner.
Jetzt überall im Fachhandel
erhältlich!
Zu liefern über:
ARIOLA-Vertrieb „Tele-Spiele"
Carl-Bertelsmann-Straße
4830 Gütersloh
Tel. 05241/
885165
DIE NEUEN TELE-SPIELE
ACTIVISION TELE-SPIELE
... die Geschenk-Idee
TENNIS
FREEWAY
STARMASTER
ACTIVISION ist ein von Atari® unabhängiger Hersteller von Tele-Spielen.
Atari® und Video-Computer-System™ sind Warenzeichen von Atari, Inc.
Einsenden an ARIOLA-Vertrieb „Tele-Spiele" Postfach 800149 8 München 80
GUTSCHEIN
Ich möchte kostenlos und
ohne Verpflichtungen Mitglied im
„Activision-Club" werden, der mich über
brandheiße Tele-Spiele-Neuheiten informiert.
Ich besitze bereits ein Atari® Video-Computer-System™
☐ ja ☐ nein.



Home Videospiele aus Taiwan

In Deutschland boomt's im Videocomputerspielbereich. Dabei geht es hier erst los. Wir sollten nicht vergessen, wer und was sich allein in den USA tummelt. Neben Atari, Intellivision und Odyssee (identisch mit dem Philips G 7000) sind da die Systeme von Sears, Coleco und Bally zu haben.

Der Ferne Osten, schließlich Wegbereiter und Hauptlieferant für den nimmersatten Videospielmarkt, zieht nun mit eigenen Systemen nach. Noch warten wir auf Detail-Informationen aus Japan, da kündigt Fund International aus Taiwan sein „Funvision"-System an.

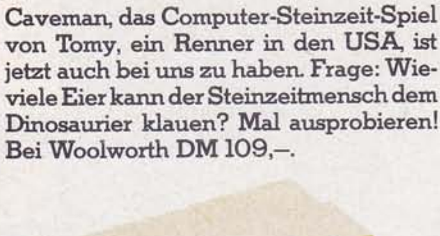
Gleich zwei „Funvision"-Grundgeräte werden angeboten: Einmal der Typ 211, der im Design dem „Interton"-Grundgerät ähnelt. Zum anderen, und dies ist eine Besonderheit, das Modell F-311. Hier nämlich gehört ein Monitor zum Grundgerät, das mit einem 8bit Microprocessor und Kopfhörern ausgerüstet ist und Cassetten bis zu 64 K „verarbeitet".

FUNVISION zeichnet sich nach herstellereigenen Angaben durch exzellente Grafik, tollen Sound und Spielwitz aus.

Ab März werden insgesamt 24 Cassetten lieferbar sein, die – und jetzt kommt's – auch auf dem ATARI VCS spielbar sind. Ein Blick auf das Cassettenangebot: Pferderennen, Skilaufen, Tennis und Basketball sind als Standardprogramm zu betrachten. Erwartung erzeugen Spiele wie „Space Birds", „Star War" und „Karate".

Worauf die Leute von Fund International bauen? Auf ihre Erfahrung. Das Unternehmen produziert seit fünf Jahren Münzspielgeräte.





Caveman, das Computer-Steinzeit-Spiel von Tomy, ein Renner in den USA, ist jetzt auch bei uns zu haben. Frage: Wieviele Eier kann der Steinzeitmensch dem Dinosaurier klauen? Mal ausprobieren! Bei Woolworth DM 109,–.



Amerikanische Herausforderung

Der „Kampf der Systeme" im VideoComputerspielmarkt der USA wird immer härter, wie einem Beitrag des amerikanischen Wirtschaftsmagazins „Fortune" vom 15. November d. J. zu entnehmen ist.

Atari, Philips und Odyssee arbeiten drüben seit Monaten mit beträchtlichen Preissenkungen, um ihre Geräte bzw. Systeme in größeren Stückzahlen verkaufen zu können. Grund ist die enorme „Software"-Schwemme der freien Anbieter. Die nämlich tun nichts weiter, als Spiele zu produzieren, die dann z.B. auf Atari- und Mattel-Geräten spielbar sind. Folge: Den Geräteherstellern geht das letztlich interessante und gewinnbringende Geschäft mit den SpielCassetten verloren.

Die Spieleerfinder kommen meist aus den Häusern Mattel und Atari und haben sich, im Hinblick auf die großen Möglichkeiten, selbständig gemacht.

So sind allein zur Zeit diese Firmen auf dem US-Markt: APOLLO, Activision, Tigervision, Spectra-Vision, Parker, Imagic, M-Network, die durchweg Software für den Atari VCS liefern. Dazu kommen noch die Systeme von Bally, Coleco und Sears mit ebenfalls Atari-kompatiblen Spielen.

So weit, so gut. Aber es geht ja noch weiter: Die „freien" Software-Produzenten bieten ihre SpielCassetten auch für Intellivision an. Intellivision wiederum produziert seine Spiele unter dem Namen M-Network für den Atari.

Der Spiele-Hersteller Milton Breadley (MB) ist einen Schritt weiter gegangen: In den nächsten Wochen wird ein neues System mit dem Namen „Vectrex" auf den Markt kommen, das mit einem eigenen Bildschirm ausgerüstet ist. Und es ist nur eine Zeitfrage, wann dieses System wie die anderen, hier noch nicht erhältlichen, bei uns angeboten wird.

„ICH, COMMANDER ROM, BRINGE DAS VIDEOSPIEL AUS DER ZUKUNFT... PHILIPS G 7000"

Philips GmbH COM 8474

Probespielen im Fachhandel und in den Fachabteilungen der Warenhäuser!

Mit Commander ROM machen wir eine Reise ins Traumland der Videospiele. Alles, was wir dazu brauchen, ist Phantasie und das Videospiel Philips G 7000 mit dem sensorgesteuerten Kommando-Pult. Und jede Menge heiße Action- und Lern-Cassetten. Cassette rein. Zack! Und wir bekämpfen Raumschiffe im Weltall. Cassette rein. Zack! Und wir jagen Affen im Dschungel. Oder preschen mit einem Rennwagen über die Piste. Oder knacken einen Geheim-Code. Oder bezwingen den Samurai!

Videospiel Philips G 7000. Mit dem Kommando-Pult für die Spiele von heute und von morgen. Anschließbar an jeden Farb- oder Schwarz/Weiß-Fernseher.

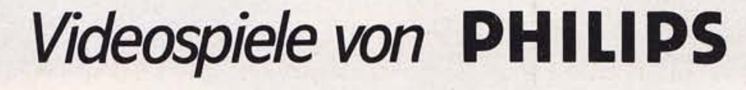
40 Cassetten sind es bis heute. Und es werden immer mehr. Das Videospiel G 7000 muß man erleben. Bei einem Probespiel. Also, nichts wie hin zum Fachhhandel und ran ans Kommando-Pult. Commander ROM wartet!

Prospekte gibt es im Fachhandel oder von Philips Videospiel, Postfach 1014 20, 2000 Hamburg 1.

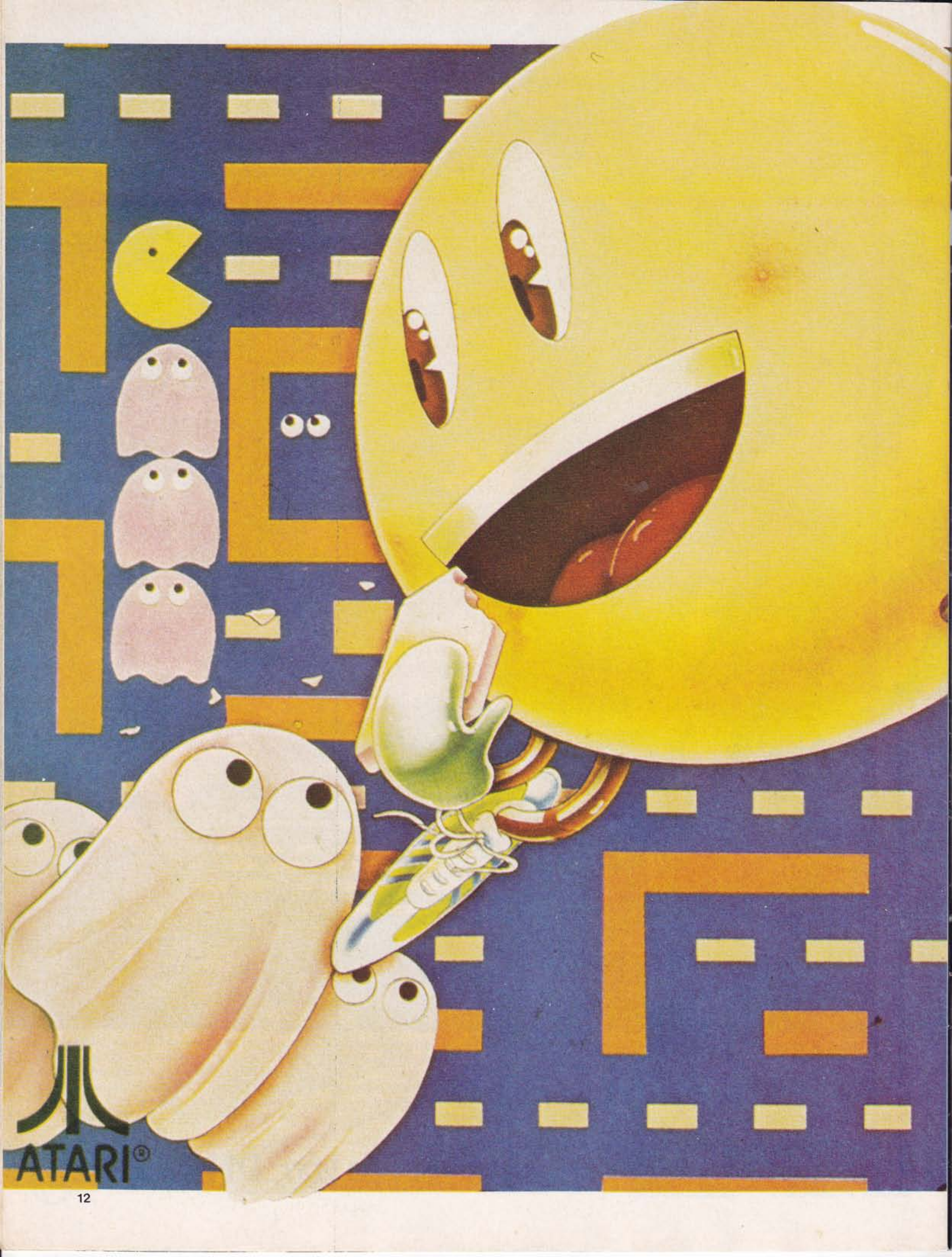


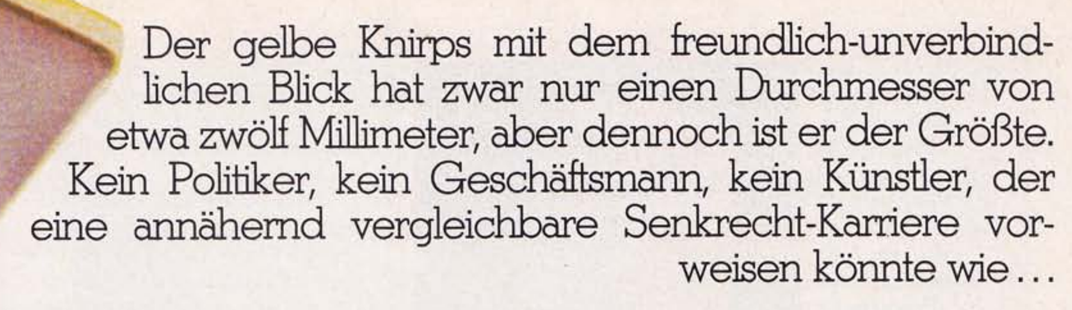









ATARI®



Der gelbe Knirps mit dem freundlich-unverbindlichen Blick hat zwar nur einen Durchmesser von etwa zwölf Millimeter, aber dennoch ist er der Größte. Kein Politiker, kein Geschäftsmann, kein Künstler, der eine annähernd vergleichbare Senkrecht-Karriere vorweisen könnte wie…

PAC-MAN* das Milliardending

Im Frühjahr des Jahres 1983 jährt sich sein Geburtstag gerade zum dritten Mal. Aber trotz seiner Jugend hat der gebürtige Japaner alles erreicht, was man sich in einem elektronischen Leben nur wünschen kann: Er ist Milliardär. Er ist weltberühmt. Er hat ein nach ihm benanntes Fieber ausgelöst.

Auf T-Shirts Taschen, Tassen und Stickers prangt sein Konterfei. Um und über ihn wurden Bücher geschrieben, Comics und Cartoons gezeichnet. Ihm zu Ehren textete und komponierte man einen Single-Hit. Und, was sonst nur den ganz Großen der Geschichte vorbehalten ist: Er hat einen Tag ganz für sich, an dem es um ihn geht. PAC MAN Tag. Das ist der 3. April.

Ein Labyrinth ist sein Zuhause. An und für sich ein ganz angenehmer Aufenthaltsort, wären da nicht diese vier geisterhaften Mitbewohner, deren erklärtes Ziel es ist, unseren PAC-MAN zu Tode zu erschrecken. Gemeinerweise spuken die Vier immer dann herum, wenn PAC-MAN seinen Hunger stillt. Und das tut er bekanntlich ständig: Video-Waffeln, Kraft-Tabletten und dann und wann Vitamine satt stehen auf der Speisekarte. Letztere befähigen ihn für eine gewisse Zeit, sich der Gespenster zu erwehren, den Spieß umzudrehen und den Weißbetuchten den Garaus zu machen. Was ihm Punkte und ein längeres oder neues Leben bringt.

Nun, wer PAC-MAN kennt weiß, daß mit einiger Übung und entsprechender Konzentration das Leben des ebenso unersättlichen wie schreckhaften sympathischen Winzlings recht dauerhaft sein kann. Vor wenigen Wochen erst fanden die PAC-MAN Weltmeisterschaften in Monte Carlo statt, aus denen mit 12450 Punkten der 26jährige Mathematik-Student Johann Beiderbeck aus Regensburg als Sieger hervorging.

Rein faktisch ist die Geschichte dieses Telespiels ebenso bemerkenswert wie das Spiel selbst. Die japanische NAMCO Ltd. entwickelte das Spiel und führte es im Frühjahr 1980 in Japan ein. Bereits im August 1980 übernahm die amerikanische Midway Manufacturers Company die Lizenz und begann mit der Produktion der Arcade-Münzautomaten. Anläßlich der amerikanischen Automatenmesse in Chicago 1980, veranstaltet von der AMOA (Amusement and Music Operators Association) – vergleichbar dem „Verband der Deutschen Automaten-Industrie e.V." – stellte Midway im November 1980 dieses Spiel vor. Handel und Presse meinten übereinstimmend, es sei „zu niedlich, um Erfolg zu haben."

Der Spielzeughersteller Entex Industries präsentierte im Juni 1981 ein batteriebetriebenes Handspielgerät mit der Bezeichnung „PAC-MAN 2". Damit wurde der Reigen der „Pac-Man"-Kopien eröffnet, die in allen möglichen Versionen auf den Markt gebracht wurden: Vom Video-Telespiel über Münzautomaten und Flipper bis hin zum Brettspiel. Vier Monate später, im Oktober 1981, führte die North American

Gefahr an allen Ecken – PAC-MAN meistert sie, erfolgreich und weltweit





Rechts: Auf dem berühmten italienischen Popmusik-Festival „Festivalbar" trat in diesem Jahr neben anderer Prominenz das „Atari"-Ballett auf

Unten: Dabei spielt „Pac Man" natürlich die Hauptrolle. Keine leichte Arbeit für den Tänzer



Der kleine Pac Man-Fan kostümiert sich ganz echt mit Maske und T-Shirt

Philips für ihr „Magnavox Odyssee"-System (identisch mit dem Philips-Spiele-Computer „G 7000") ihren „Munchkin" ein, der hier als „Mampfer" im Angebot ist.

Diese Aktivitäten sollten Folgen haben, gerichtliche Folgen. Denn Midway klagte gegen Entex, da die Lizenz schon lange vorher an die „Coleco" vergeben war. Entex durfte seinen „PAC-MAN 2" nicht mehr vertreiben. Ebenso verlor die North American Philips den Prozeß gegen Atari in Chicago. Atari, die sich die Video-Cassetten-Rechte gesichert hatten, kamen im März 1982 mit dieser Version auf den Markt.

Coleco brachte im Januar '82 das batteriebetriebene PAC-MAN-Spiel heraus. Im selben Monat führte Midway das Münzautomatenspiel „MS. PAC-MAN" ein.

Der gerichtliche Streit ist verständlich, bedenkt man, daß „PAC-MAN" als Video-Cassette in den wenigen Monaten dreiviertel Milliarde Reingewinn eingebracht hat. Wo's um solche Summen geht, hört der Spaß am Spiel auf.

Er hörte auch fast schon da auf, wo das Spiel zur Besessenheit wird oder, wie's so treffend heißt, zur „PAC-MANIA". Soweit wollen wir's nicht kommen lassen.

Original und Kopien

Arcade – Maschinen (Münzautomaten):

- PAC MAN Original
- Ms. PAC MAN Original
- PUCK MAN
- GOBBLER
- MAZEMAN
- CRUISER
- HANGLYMAN
- MUNCHY MAN
- POPEYE
- PUC – ONE
- LADY BUG

Telespiele

- PAC-MAN (Atari)
- MAMPFER (Philips)

Elektronische Handspiele

- PAC MAN (Coleco)
- PAC MAN (Tomy)
- PAC MAN (Entex)
- PUCK-MONSTER (Lindy)
  Brett/Würfelspiele



Oben: Das trägt der Pac Man-Spieler im Sommer. Rechts: Pac Man zum Würfeln, zum Flippern, zum Rubbeln

Pac-Man-Fan von A bis Z

PAC-MAN (Milton Bradley (MB)

- Abziehbilder
- Badetücher
- Bettlaken
- Buttons
- Frühstücks-tablett
- Gardinen
- Geschirr
- Glückwunsch-karten
- Karten
- Kopfkissen
- Krawatten
- Mobiles
- Nachthemden
- Puppen
- Pyjamas
- Rechenhefte
- Spielzeug
- Schlafsäcke
- Schirmmützen
- Sweat-Shirts
- Schulranzen
- Schallplatten
- T-Shirts
- Tragetaschen



Pac Man-Diplom, Glückwunschkarten und ein Aufkleber. Fans trinken aus Pac Man-Tassen

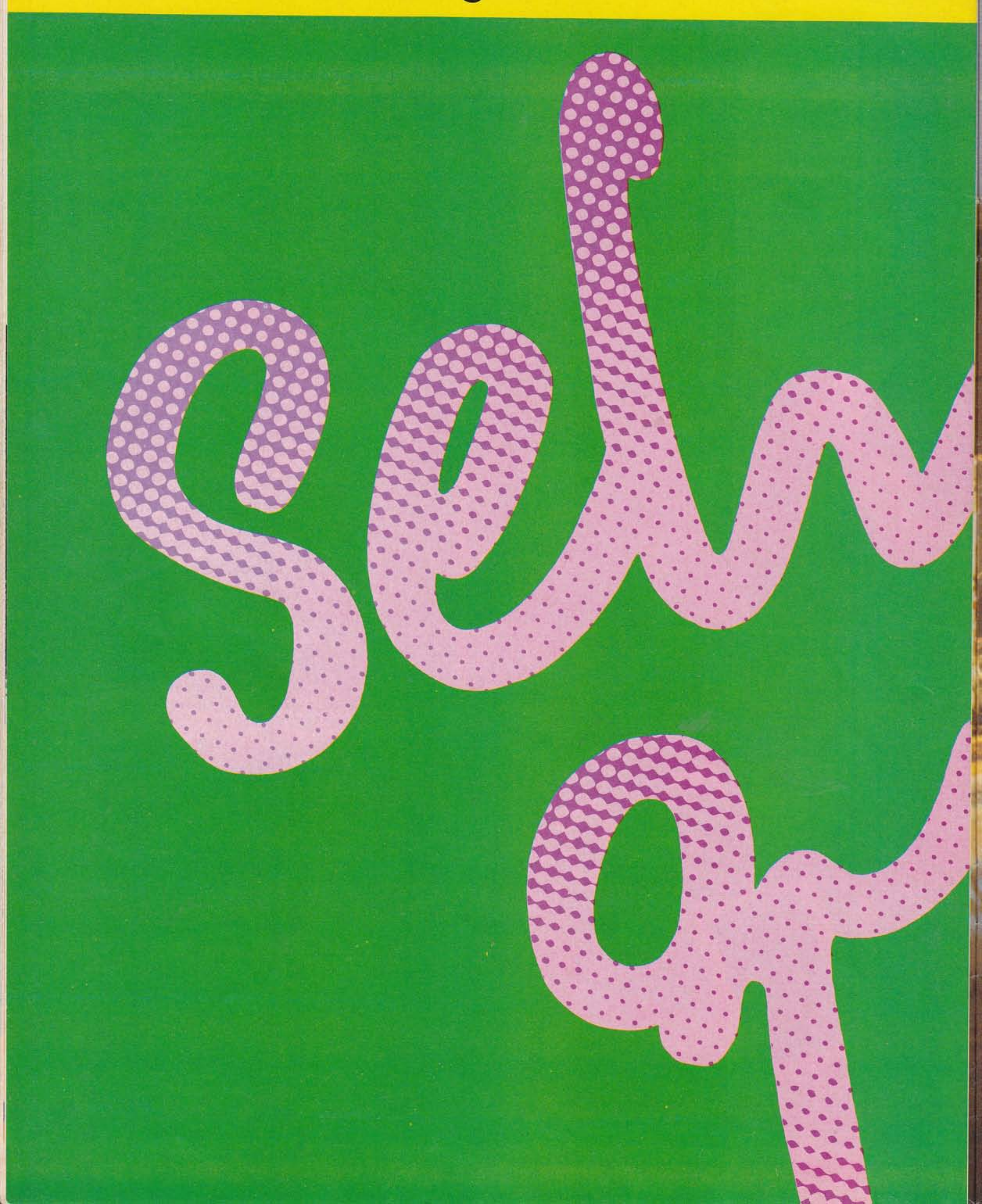


Auch in der Schule dabei – per Bleistift, Radiergummi und Schreibheft



Geschenkpapier, Handheld-Games, Buttons, Schlüsselanhänger und ein Pac Man-Roboter

Intellivision Fußball gewinnt DM Hit-Liste mit



der Note

Intellivision von Mattel Electronics hat „die Nase vorn". Zu diesem Urteil kommt das kritische Verbraucher-Magazin DM in seiner jüngsten Ausgabe 11/82. Im Wettstreit der Telespiele erhielt die Fußball - Cassette von Intellivision als einzige die Bestnote „sehr gut".



Der Test bewertete Telespiel-Cassetten von insgesamt acht Herstellern. Die übrigen am Test beteiligten Cassetten wurden mit „gut" bzw. „zufriedenstellend" benotet. Damit hat sich bestätigt, was Eingeweihte schon lange wissen: Intellivision ist spannend, realistisch und abwechslungsreich.

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION®

Technologie, die Spaß macht.

Gleich 15 Spiele präsentiert „Activision" fürs Atari VCS-System. Wir haben zwölf davon getestet und kamen zu dem Ergebnis

ACTIVISION

Bei sogenannten „neuen" Spielen sollte man eigentlich skeptisch sein. Mit Skepsis sind wir an den Test und an die ProgrammCassetten gegangen. Nicht zuletzt, weil Activision mit dem Slogan „Von Könnern gemacht für Könner" wirbt. Soviel vorweg: Wir sind begeistert.
In der TeleMatch-Redaktion gibt's inzwischen drei Activision-Favoriten: **„Kaboom"**, **„Stampede"** und **„Barnstorming"**. Hier unsere Eindrücke und Erfahrungen.
Kaboom: Der Typ mit dem verschmitzten Lächeln wirkt überhaupt nicht gefährlich. Und was soll auch schon groß passieren? Es zischt ein bißchen, zumindest im ersten Durchgang, wenn er seine Kanonenkugeln wirft. Kein Problem für Telespieler, dachten wir, als diese Cassette – als vorletzte übrigens – in den Atari geschoben wurde. Und dann wurden wir doch hektisch: Der Mann auf der Mauer warf seine Bomben ab Punktestand zehn etwas schneller. Bei 50 angelangt verließ uns die vorgeschriebene Testruhe. Immerhin sind laut Gebrauchsanleitung maximal 999.999 Punkte zu holen. Kurzum: Wir haben bisher nur 2100 Punkte geschafft.
Und das ist der Spielgedanke: Man wirft Bomben, die mit dem Wassereimer aufgefangen werden müssen, damit sie nicht explodieren. Denn wenn eine losgeht, gibt's eine Kettenreaktion. Drei Eimer stehen dem Spieler zur Verfügung. Gespielt wird mit dem „Paddle" (dem Drehregler). Soviel haben wir herausbekommen: Beim Bombenfangen darf man sich nicht von den Bewegungen des Burschen ablenken lassen. Alles weitere ist eine Frage des Reaktionsvermögens. Wir sind gespannt darauf, welcher TeleMatch-Leser als erster die 999.999 Punkte bringt. Dafür stiften wir schon heute eine Prämie.



KABOOM

Stampede ist nicht nur ein Spiel für Westernfans. Ebenfalls als Reaktionsspiel konzipiert (mit acht Spielvarianten), fordert es vom Telespieler in erster Linie Konzentration. Sound und Grafik sind hervorragend. Ach, ja: Bei „Lasso-Helden", so die deutsche Bezeichnung, müssen Rinder eingefangen werden. Sinnigerweise verschiedene Rassen. Zum „Cattle Baron" (Schwierigkeitsstufe 8) haben wir's noch nicht gebracht. Im Schnitt waren rund 1000 Punkte auf dem Bildschirm zu sehen.



Bridge (Cassette ganz oben) ist ein Spiel für erfahrene Karten-Profis. Das Weltraumabenteuer "Starmaster" gehört in die Spitzengruppe der Actionsspiele. "Freeway" (unten) überzeugt durch die Varianten

Barnstorming (= Die tollkühnen Flieger), von Steve Cartwright entwickelt, besticht durch Gags. Der Hochdecker muß über Windmühlen und durch Scheunen geflogen werden – je nach Schwierigkeitsgrad. Überdies fliegen Gänseschwärme durch die Gegend, die die ganze Fliegerei auch nicht gerade vereinfachen. In sämtlichen Varianten (insgesamt vier) fliegt man gegen die Zeit. Und natürlich geht's um Reaktionsvermögen.
Starmaster hat uns ebenfalls beeindruckt. Wenngleich das Original **„Star Raiders"**, von Atari bisher für den 400 bzw. 800er-Computer im Angebot und inzwischen auch auf dem VCS in abgewandelter Form spielbar, eine Spur spannender scheint.
Spielgedanke: Verschiedene Raumsektoren sind von Außerirdischen besetzt wor-

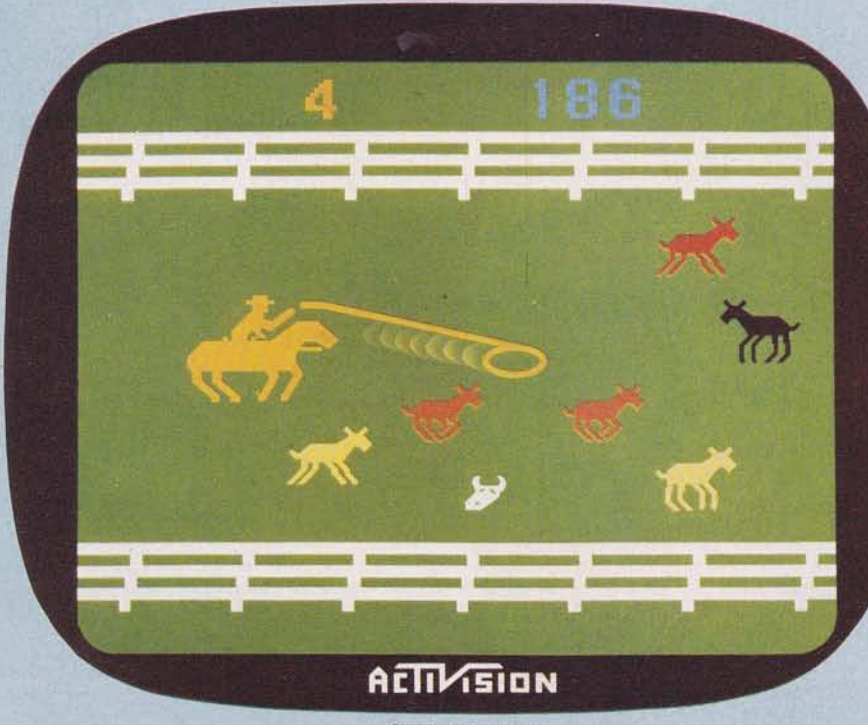
– DAS IST SPITZE!

TeleMatch TEST

den, die es so rasch wie möglich auszumerzen gilt. Dem Schalter schwarz/weiß – Color kommt bei diesem Spiel besondere Bedeutung zu. Ein echtes Spitzenspiel!
Laser Blast (Duell im Weltall) erwies sich als Variante von „Missile Command" (Atari). Nichtsdestoweniger reizvoll. Denn „Laser Blast" wurde in den USA in der Kategorie „bestes Science-Fiction-Spiel" sehr gut beurteilt.
Das verrückte Huhn, **„Freeway"** hat alle, die's sahen und gespielt haben, zum Ausflippen gebracht. Spiel 1 (= Lake Shore Drive, Chicago, 3 Uhr früh) ist ja noch zu schaffen. Aber das Huhn um 10 Uhr vormittags über den Santa Monica Highway von Los Angeles zu bekommen, – dazu gehört schon 'ne Menge Geduld und Konzentrationsvermögen. In Sachen Sound und Grafik ist dieses Spiel absolute Spitzenklasse.
Nur anfänglich hat uns die Cassette **„Grand Prix"** begeistert, obwohl dieses Autorennen sicher grafisch wie optisch zum Besten gehört, was derzeit angeboten wird. Aber: Die Schikanen des Spiels sind nach wenigen Durchgängen durchschaubar. Und es ist lediglich eine Frage der Übung (maximal zwei Stunden konzentriertes Spielen), bis man weiß, wo die Ölflecken auf den jeweiligen Strecken sind und wie die anderen Fahrzeuge sich verhalten.



BARNSTORMING



STAMPEDE

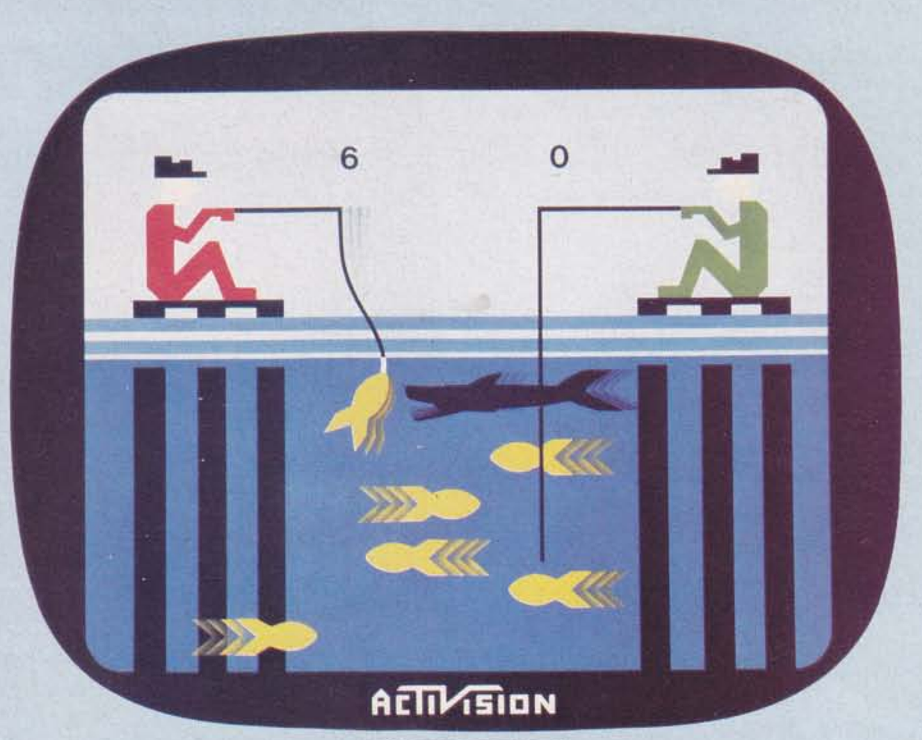
Wir haben einfach mal die Probe gemacht und den Wagen stehenlassen. Ergebnis: Man sieht ganz deutlich – zu deutlich! –, wie Wagen, die gerade noch vor einem waren, plötzlich vom Bildschirm verschwinden. „Grand Prix" ist ein reines Rennen gegen die Zeit.
Dragster verlangt ungeheuer viel Konzentration und Reaktionsvermögen. Wieweit diese Cassette allerdings langfristig Freude macht, wenn man sich erstmal eingespielt hat, sei dahingestellt. Grafik und Sound sind außerordentlich realistisch. Wie beim richtigen Dragster-Rennen, geht's darum, eine Kurzstrecke schnellstmöglich zu durchmessen. Das übrigens ist niemandem aus der TeleMatch-Redaktion gelungen, ohne daß uns anfangs die Fahrzeuge „um die Ohren flogen".
Als reizvoll, sowohl im Wettstreit mit dem Computer als auch gegen einen menschlichen Mitspieler, erwies sich **„Schneller als der Hai" – „Fishing Derby"**. Ein Angelwettstreit, der wirklich nicht „ohne" ist.

ACTIVISION – DAS IST SPITZE!



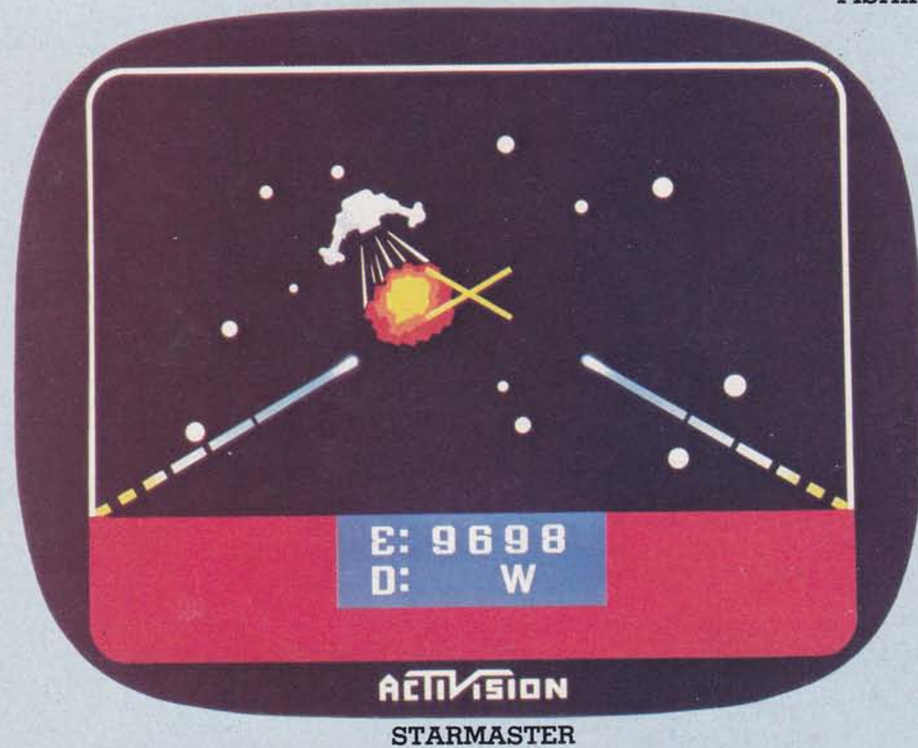
Dabei wird die Angel in unterschiedliche Tiefen (= Spielebenen) gesenkt, in denen mehr oder weniger gewichtige Fische schwimmen. So weit, so einfach. Beim Einholen der Beute aber wird's kompliziert. Denn unmittelbar unter der Wasseroberfläche bewegt sich ein Hai, der dem Angler die Beute vom Haken reißt. Übrigens: Der Computer war immer besser als wir! Die Grafik dieses Spiels hat uns besonders beeindruckt.

Bleiben die Sportspiele, die's ja für alle Systeme gibt. Die **„Eishockey"**-Cassette stand uns nicht zur Verfügung. Dafür hatten wir Gelegenheit, uns ausführlicher den Cartridges **Tennis, Skiing** (Ski-Weltcup) und **Boxing** (Box-Champion) zuzuwenden. Bei „Tennis" und „Boxing" kann man sich die Haare ausraufen. Dann nämlich, wenn man gegen den Computer spielt. Der ist wirklich Champion. Geradezu umwerfend, in beiden Schwierigkeitsstufen (also langsam und schnell contra Computer), wie perfekt der Schlagabtausch funktioniert. Optik und Akustik sind natürlich überzeugend, obwohl die Perspektive beim Boxen etwas irritiert. (Wir sind da von Intellivision verwöhnt.) Der „Ski Weltcup" ist zwangsläufig schlichter als bei Intellivision. Dafür bietet diese Cassette aber mehr Varianten (insgesamt 10), sowohl beim Abfahrtslauf als auch beim Slalom.



FISHING DERBY

Leider ausschließlich für **Bridge-**Spieler konzipiert ist die Bridge-Cassette. Die Leute von Activision betonen, daß diese Cassette nicht zum Lernen und Einsteigen gedacht ist, sondern zum Trainieren. Der Umgang mit den Karten, die Regeln und das Wissen um die Spielmöglichkeiten sind also Voraussetzung, um Spaß an diesem Telespiel zu haben. Bei uns spielt niemand Bridge. Aber vielleicht ist unter den TeleMatch-Lesern ein Bridge-Kundiger, der diese Cassette einmal ausführlich beurteilen will. Soweit dieser erste Acitivision-Überblick. Auf die Varianten und Strategien werden wir in den kommenden Ausgaben eingehen. Unser Gesamteindruck, aber das sagten wir ja schon:
Activision – das ist Spitze!



STARMASTER

Märchen, Mythen, Abenteuer



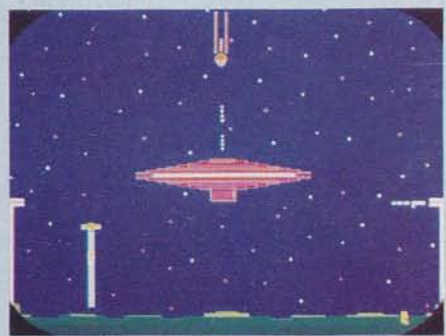
Wer da glaubt, Aktion und Spannung im Spiel seien nicht mehr steigerbar, der sollte die neuen IMAGIC-Cassetten in seinen Videospielcomputer stekken. Vergangenheit und Zukunft warten darauf, erlebt zu werden, denn IMAGIC beflügelt die Phantasie.

Irgendwann in ferner Vorzeit: Inmitten der Meere liegt die sagenumwobene Stadt Atlantis, bewohnt von Menschen, die eine Zivilisation ohnegleichen entwickelt haben. Sie nutzen die Kräfte der Gezeiten und kontrollieren sogar die Kernernergie.
Aus den Tiefen des Alls tauchen eines Tages Raumschiffe auf. Ohne Vorwarnung beginnt eine erbarmungslose Vernichtungsschlacht ... Soweit der Hintergrund der IMAGIC-Programm-Cassette „Atlantis". Von da an nämlich ist der Telespieler mitten im Geschehen und am Zug. Seine Aufgabe heißt: Atlantis so lange wie möglch zu verteidigen!
Wir haben zwei der insgesamt vier Spiele dieser Cassette getestet und auf Anhieb mehrere hunderttausend Punkte bekommen. Und wir müssen gestehen: Aktion, Sound (dieser mit Einschränkungen) und



Demon Attack: Ähnlichkeiten mit „Space Invaders" oder dem Automatenspiel „Phoenix" sind sicher kein Zufall.

Grafik sind beeindruckend. So paradox es klingt: Selbst wenn Atlantis zerstört ist, geht das Spiel weiter! Nicht, weil man den Game-Reset-Schalter betätigt. Nach der Zerstörung der Stadt taucht unvermittelt ein kleines Raumschiff auf, das suchend übers Wasser gleitet und dann entschwindet ... Hintergedanke: Die „Atlantis"-Cassette findet ihre logische Fortsetzung – und das ist im Telespielbereich völlig neu – in der IMAGIC-Cassette „Cosmic Arc" (also „Kosmische Arche").
Bevor wir zu den anderen Cassetten kommen, ein paar Worte zu IMAGIC: Die Kalifornier, erst seit März dieses Jahres im Software-Geschäft, haben in Sachen Spielwitz und Perfektion wirklich Gutes geleistet. IMAGIC produziert ProgrammCassetten für die Systeme ATARI, INTELLIVISION und PHILIPS. Bei uns werden IMAGIC-Cassetten durch „harman deutschland" über den Rundfunk- und Fernsehfachhandel vertrieben. Interessant am Rande: Gegründet wurde IMAGIC im September 1981 von dem 38jährigen William F. X. Grubb, der bis dahin Marketing-Vice-President von ... ATARI war. Besonderheit bei IMAGIC und einer der Gründe für den Erfolg der silbern verpackten Spiele: Die 2-Jahres-Garantie. Andere Anbieter geben nur die obligatorischen 90 Tage.
Zurück zum Spiel. „Cosmic Arc" enthält sechs Spiele, davon zwei für zwei Spieler, mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Da taucht man durch Meteoritenschwärme und landet auf dem Planeten des Sonnensystems Alpha Ro, um wegen der sich ankündigenden Super Nova die hilflosen Geschöpfe zu retten. Besonders hier ist die Grafik großartig.
„Demon Attack", in den USA ein Top-Spiel, erinnert vom Spielgedanken doch sehr an die „Space Invaders". Zugestanden: Das Programm gewinnt durch die Farben und den Sound. Zehn Spiele sind auf der Cassette, davon vier für einen und sechs für zwei Spieler. Ein weiterer guter Bekannter ist der „Star Voyager", von Ablauf und Anlage identisch mit ATARIS „Star Raider" und



Cosmic Arc: Hier gibt's was zu erleben. Unser IMAGIC-Favorit wegen der ausgezeichneten Gestaltung.

dem „Starmaster" von ACTIVISION. Zwei Spiele für wahlweise ein oder zwei Spieler! Das ist der wesentliche Unterschied zu den vorgenannten Konkurrenzspielen, die ja nur solo spielbar sind. Immerhin: Eine grafisch ausgezeichnete Variante.
Um das „Rätsel der Sphinx" zu lösen, braucht man Zeit. Wir haben kein vergleichbar komplexes und kompliziertes Spiel gefunden, sehen wir einmal von „Adventure" oder „Haunted House" aus dem ATARI-Angebot ab, die allerdings einige



Atlantis: Das erste „Fortsetzung folgt"-Telespiel. Wir meinen, daß „Defender" als Vorbild diente.

Ebenen darunter liegen. Spielgedanke: Ein Prinz läuft im alten Ägypten durch die Wüste, bedroht von allerlei Gefahren. Diebe lauern ihm auf. Er könnte verdursten. Giftige Skorpione greifen an. Und die Götter Isis und Anubis sind ihm auch nicht unbedingt wohlgesonnen. Der Prinz muß das „Rätsel" lösen, um die Nachfolge des verstorbenen Pharaos antreten zu können. Das ist dann der Fall, wenn es ihm gelingt, eine bestimmte Opfergabe am Tempel des Re niederzulegen. In unserer nächsten Ausgabe gehen wir auf dieses Spiel ausführlich ein.
Aktion verspricht schon der Titel: „Fire Fighter" (Feuerwehrmann). Klar ist: Es brennt. Folglich muß gelöscht werden. Und mehr noch, ein Mann, den das Feuer überrascht hat, ist zu retten. Diese Cassette mit zehn Varianten werden wir ebenfalls in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen. Denn da stecken soviel schöne Details drin, daß auch wir erstmal genießen wollen, bevor wir berichten.
Bleibt IMAGICS „Trick Shot", eine Cassette mit Pool-Billard in drei Varianten. Unser Test läuft.

E.T.

DER EXTRATERRESTRIER



Heute Science-fiction, morgen Wirklichkeit?

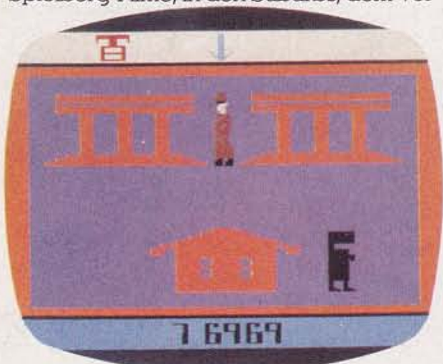
Superlative sind im Filmgeschäft nicht gerade selten. Auch oder gerade wenn es sich bei Filmen um schlechten Durchschnitt handelt. Zweifelsfrei **der** erfolgreichste Film aller Zeiten ist „E.T."; von Hollywoods Wunderknaben Steven Spielberg in Szene gesetzt, der damit an seine Erfolge „Der weiße Hai", „Unheimliche Begegnungen der Dritten Art" und die Co-Produktion mit Wunderknabe II, George Lucas („Die Jäger des verlorenen Schatzes") nicht nur anknüpft, sondern sie übertroffen hat.

„E.T.", der „Extraterrestrier" startet in diesen Tagen in Deutschland. Eine Science-Fiction-Geschichte mit der sämtliche Gefühlsregister gezogen werden. Es ist ein Märchen für Kinder und Erwachsene zugleich. Eines jener Märchen, von denen sich jeder von uns schon einmal gewünscht hat, sie mögen Wirklichkeit werden.

Die Geschichte spielt, wie die meisten Spielberg-Filme, in den Suburbs, dem Vorort einer amerikanischen Großstadt. Irgendwann landet ein außerirdisches Raumschiff im Wald. Nach wenigen Minuten zeigt sich, daß hier nicht die gewohnten Bösewichte aus dem All zugange sind, sondern ein außerirdisches Forscherteam von Biologen unsere Erde besucht, um Pflanzenproben zu holen. Das geschieht mitten in der Nacht. Die Außerirdischen werden von einem Suchtrupp, der die Landung des Schiffes beobachtet hat, aufgeschreckt. Die Wesen hasten zurück zum Schiff. Alarmstart und ab ins All. Einer der Extraterrestrier aber, eben unser „E.T.", hat's nicht mehr geschafft. Ein kleines, hilfloses, verängstigtes Wesen von, wie sich später zeigt, unendlicher Güte und voller Heimweh. Nun, wir wollen uns auf den Anfang des Films beschränken, um die Spannung nicht zu nehmen. Nur soviel sei verraten: Lachen und Traurigkeit wechseln in „E.T." ständig.

Passend zum Kinostart präsentiert nun Atari die Videospiel-Cassette „E.T.", mit der man die wesentlichen Szenen des Films nachspielen kann. Da landet zunächst das Raumschiff, E.T. steigt aus und dann der Alarmstart. E.T. bleibt zurück und wird verfolgt. Rettung – und damit Rückkehr zum Heimatplaneten – kann ihm nur der kleine Elliott bringen. Ungewöhnlich bei dieser Atari VCS-Cassette sind Sound und Grafik. Ungewöhnlich gut. Überraschend auch die Handlungsvielfalt.

Die TeleMatch-Redaktion bekam E.T. als Handmuster erst kurz vor Redaktionsschluß. So blieb uns kaum Zeit, E.T. mehrfach in Ruhe durchzuspielen. Spielgedanke jedenfalls ist – wie im Film – ein Rennen gegen die Zeit, bei dem alle nur denkbaren Hindernisse erschwerend hinzukommen. In unserer nächsten Ausgabe werden wir über Details und Spieltechnik ausführlich berichten.



Vor Kinostart: E. T. auf Cassette

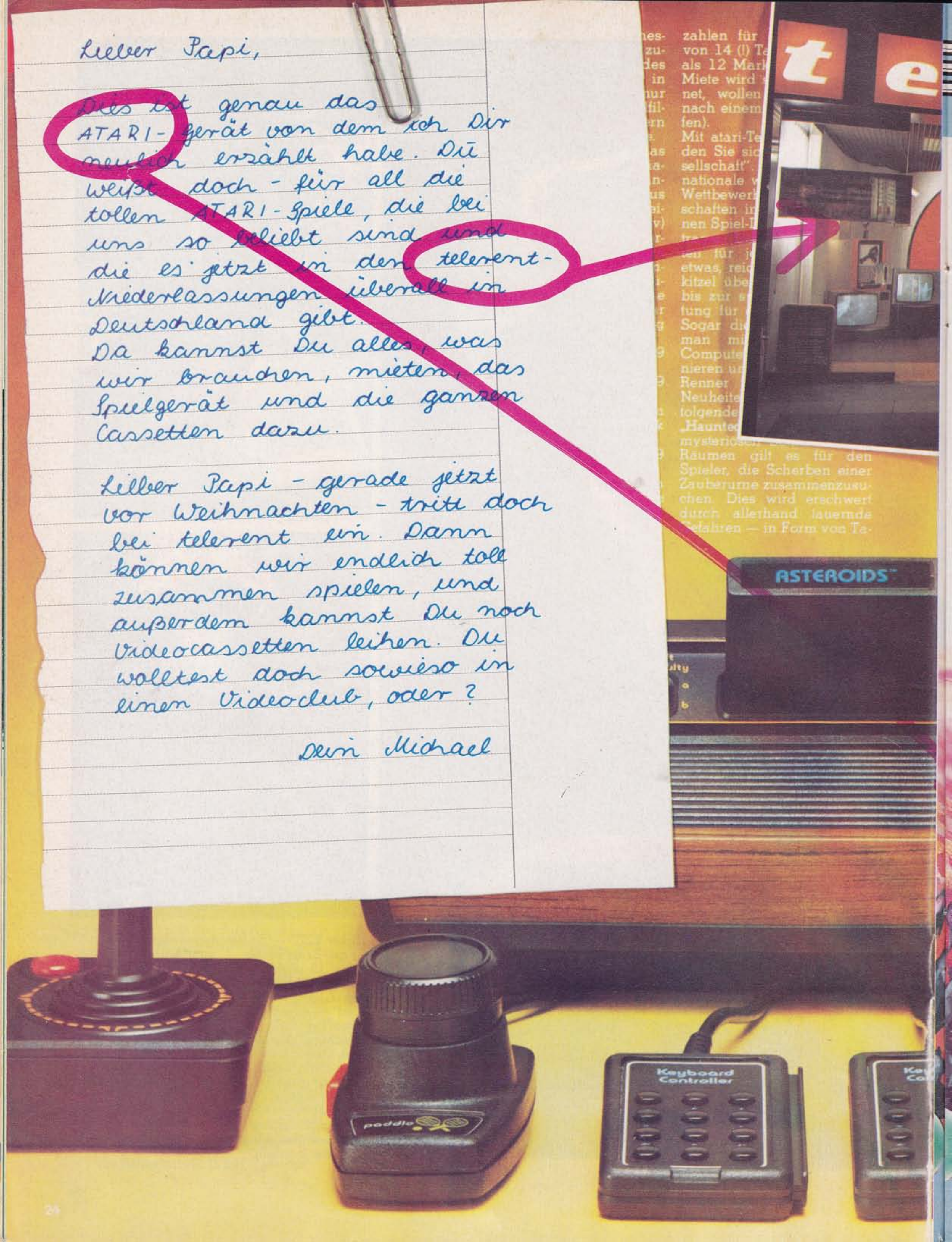






Links: "E.T." — Er hat Angst. Er ist völlig allein. Er ist drei Millionen Lichtjahre von Zuhause entfernt" — so wird der Extra-Terrestrier im Drehbuch charakterisiert. Oben: Der zehnjährige Henry Thomas spielt E.T.os Freund Elliott. Die Freunde warten auf die Rückkehr des Raumschiffes. Mitte: Eine der herrlich komischen Szenen zum Ende des Films. Elliot bringt "seinen E.T. vor den bösen Erwachsenen in Sicherheit. Unten: Alarmstart des Raumschiffs der Außerirdischen. Die Szene erinnert stark an Spielbergs "Unheimliche Begegnung der dritten Art"





Lieber Papi,

Dies ist genau das ATARI-Gerät von dem ich Dir neulich erzählt habe. Du weißt doch - für all die tollen ATARI-Spiele, die bei uns so beliebt sind und die es jetzt in den telerent-Niederlassungen überall in Deutschland gibt.
Da kannst Du alles, was wir brauchen, mieten, das Spielgerät und die ganzen Cassetten dazu.

Lieber Papi - gerade jetzt vor Weihnachten - tritt doch bei telerent ein. Dann können wir endlich toll zusammen spielen, und außerdem kannst Du noch Videocassetten leihen. Du wolltest doch sowieso in einen Videoclub, oder?

Dein Michael

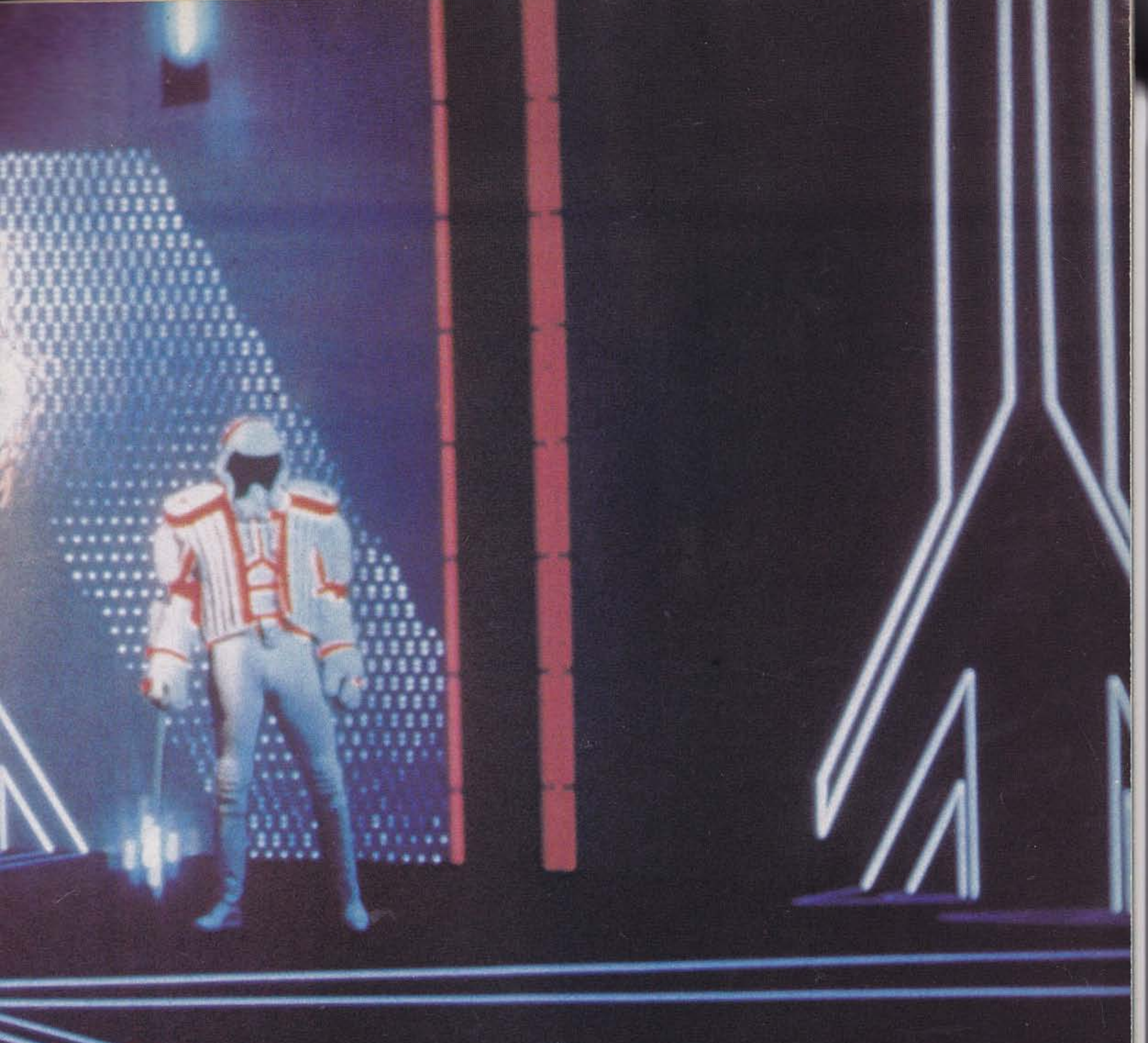


spezialisiert haben.
Spieler sitzt als Pilot eines Abfangjägers an seinen Steuerknüppeln. Action und Abenteuer am Video-Schirm sind angesagt!
Wenn Sie dabei sein wollen: Ihre telerent-Filiale freut sich auf ein Beratungsgespräch.
BREAKOUT
ARLORDS
RROUND
NIGHT DRIVER
MAZE CRAZE
A Game of Cops 'n Robbers
SPACE INVADERS
CIRCUS ATARI
BLACK JAC
HAUNTED H
ATARI
telerent Deutschland
Mit 52 Niederlassungen. Auch in Ihrer Nähe.



TRO

Computer „handeln“ nach Programmen, die von Menschen erdacht und eingegeben wurden. Daraus könnte man folgern, Computer seien so etwas wie das andere Ich des Programmierers. Setzen wir diesen Gedanken fort, kommen wir in eine andere Dimension. Und zu einem ungewöhnlichen Science Fiction-Film...



KRIEG DER ELEKTRONEN

Flynn und Tron fliehen auf Lichträdern (oben links) vor dem Master Control Program, dessen Scherge Sark (links unten) die beiden zum Kampf auf dem Videonetz zwingen will. In der Computerwelt (rechts) ist Tron (ganz rechts) der mächtigste Elektronengladiator



KRIEG DER ELEKTRONEN

TRON



bendes Elektron verwandelt. Fortan spielt die Story in den Chips und Schaltkreisen des Computers.

Für TeleMatch-Freunde und Trick-Begeisterte ist der Film gleichermaßen interessant. Denn die sonst auf dem Bildschirm sichtbaren Pünktchen, die durch perfekte Programme zu bewegten Figuren gefügt sind, nehmen in TRON Gestalt an, sind „vermenschlichte" Programme. Der eigentlich ja spielerische „Kampf" um Punkte wird hier zur Auseinandersetzung um Leben und Tod. Alles dies auf der Grundlage, daß ein Programm im wahrsten Sinne des Wortes zum „Leben" erweckt wird.

Schon beim Start des Films in den USA, im Juli des Jahres, stritten sich die Telespielhersteller Atari und Mattel um die geistige Urheberschaft der bei TRON verwendeten Spiele. Überflüssigerweise. Verschiedenste Elemente aus dem reichen Telespielangebot dienten den Disney-Leuten als Anregung. Deutlich erkennbar sind nur gewisse Anlehnungen an den Milliarden-Hit „Pac-Man" und „Asteroids".

Mattel indes hat aus der Not eine Tugend gemacht: TRON 1 und TRON 2 heißen die Telespielcassetten für „Intellivision", die im Januar 1983 auf den Markt kommen sollen. TRON 1 ist im Dezember hier zu haben. Womit Mattels Marketing-Strategen offensichtlich an den Erfolg der – ebenfalls filmbezogenen – Cassette „Das Imperium schlägt zurück" (in Deutschland von Parker für's Atari-System erhältlich) anknüpfen wollen.

Sound-Effekte spielen in Filmen eine wichtige Rolle im dramaturgischen Ablauf. Ihr Zustandekommen ist für den normalen Zuschauer kaum von Belang. Uns aber erscheint das im Falle TRON besonders wichtig und bemerkenswert. Die TRON Sound-Effekte sind zum größten Teil auf Privat-Computern entstanden, die gemeinhin zum perfekten Telespielen dienen: Dem Atari 800 und dem Apple II. Beides handelsübliche Geräte, ohne Extras.

Bliebe noch ein Blick auf die optische Ausstattung: Unschwer ist erkennbar, daß Douglas Trumbell mit seinen Neon-Special-Effects (wie bei „Unheimliche Begegnung der Dritten Art" und gerade beim „Blade Runner" angewandt) Pate stand. Hintergründe wurden teils auf hergebrachte Art hergestellt, also gemalt, teils durch Rückpro eingespielt und durch Computer erzeugt.

Im Grunde ist die Geschichte schlicht, rein oberflächlich betrachtet: Bösewicht contra Gutewicht. Beide mit entsprechendem Anhang. Der eine, wie's sich ziemt, voller Arg, der andere ein Mensch mit Moral. Und natürlich siegt das Gute auch hier, jedweder rauhen Realität zum Trotze.

Aber so einfach ist das Geschehen in „TRON" nicht abzutun. Von der hervorragenden Tricktechnik, den faszinierenden Computergrafiken und den überraschenden Sound-Effekten, auf die wir noch zu sprechen kommen, ganz abgesehen. Der Film zeigt, wie Science Fiction-Film auch sein kann. Dazu steht im Mittelpunkt der Handlung das Grundthema unseres Magazins: Das Tele-Spiel.

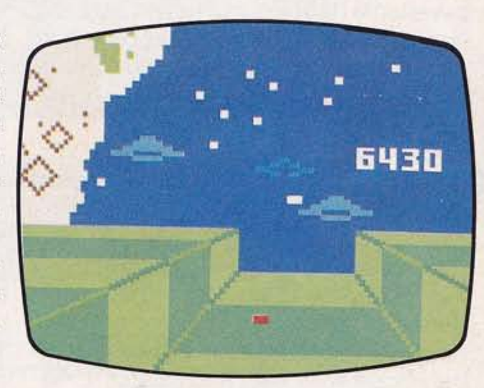
Flynn (Jeff Bridges), Erfinder von Telespielen und Programmierer in der Computerfirma ENCOM, sieht sich um die Früchte seiner Arbeit gebracht. Durch Dillinger (David Warner), einen korrupten Manager des Unternehmens, der seine Pläne gestohlen hat. Flynn wie Dillinger haben Zugang zum Master Control Program; Dillinger hat den Vorteil, unmittelbar auf dieses „Steuerprogramm" einwirken zu können. In seinem Sinne, versteht sich. Als Flynn dem geistigen Diebstahl via Computer auf die Spur kommt, schaltet der Computer in doppelter Hinsicht: Flynn wird in das Elektronengehirn gezogen und in eine Art le-


THE UNCANNY
X-MEN
COMICS GROUP
HULK
MAN-BRUTE BERSERK!
THIS IS IT!! THE HULK GOES ON A RAMPAGE-- MORE SAVAGE-- MORE BRUTAL-- THAN EVER BEFORE!!
YORK STOCK EX
COMICS G
MAZIN
DER-
CORPION
INGS
BUT ONCE!
BUT IN HIS CASE-- ONCE IS PLENTY!



Filmstars und Superhelden für Zuhause

Wer telespielt, ist selbst ein Superheld



Wenn zwei einander beeinflussende Ereignisse zur selben Zeit eintreten, dann kann man das eigentlich nur als glückliche Fügung betrachten. In den Welten der Elektronikspiele und des Massenvergnügens fand dies im Sommer 78 statt. Millionen von Kinobesuchern strömten aus den Filmtheatern, hatten Abenteuer und Spannung eines neuen Films mit dem Titel „Star Wars" (Krieg der Sterne) erlebt und waren innerlich plötzlich bereit, Schurken aus dem Weltall in Stücke zu zerfetzen. Zu genau jenem Zeitpunkt arbeitete ein damals noch unbekannter japanischer Spiele-Hersteller namens Taito mit dem amerikanischen Münzspielgiganten Midway zusammen. In der Absicht und mit dem Ergebnis, dem Spieler selbst größtmögliche Action zu bieten.

Die japanischen Videospielerfinder hatten bereits ein bahnbrechendes Videospiel entwickelt. Sein Name: „Space Invaders". Danach eroberte „PacMan" das Land der aufgehenden Sonne im Sturm. Und wenig später begann sein Siegeszug auch in den USA, in einer von Midway entwickelten amerikanisierten Form. Die aufkommende Science Fiction-Besessenheit war auf einmal in ganz anderem Licht zu sehen. Der bisher passive Zuschauer konnte sich nun als Luke Skywalker oder Han Solo fühlen. Science Fiction stellte sich plötzlich als etwas Interaktives dar. Film und Videospiele, beide Ausdrucksformen dessen, was von Snobs Nase rümpfend als „Massenkultur" abgetan wird, verschmolzen zu einem einheitlichen Ganzen und nährten sich gegenseitig.

Mit dem Ergebnis, das jeder Videospieler auf diesem Planeten die aus Film und Fernsehen vertrauten Objekte wiedererkannte. Ein Kreis und zwei Linien wurden zu einem Imperial Fighter. Eine mit zwei flachen Scheiben versehene Zigarre wurde zur „Enterprise" der gleichnamigen Fernsehserie. Mit fortschreitender Technologie und den neuen Möglichkeiten der Computergrafik wurden die Videospiele immer realistischer, den filmischen Vorbildern ähnlicher. Bestes Beispiel dafür ist das

feindliche Raumschiff „Space Battle", das dem Cylonenkreuzer aus „Kampfstern Galaktika" verblüffend ähnlich ist.

Heute gibt es Szenen aus bekannten Science Fiction Filmen mit erstaunlicher Regelmäßigkeit als Videospiele. So ist die Schlachtsequenz aus dem „Krieg der Sterne", in der Luke Skywalker und ein paar Rebellen versuchen, an die einzig verwundbare Stelle des „Todessterns" heranzukommen, gleich mehrfach kopiert worden. Angefangen von Midways „Space Encounters" bis zu Intellivisions „Star Strike".

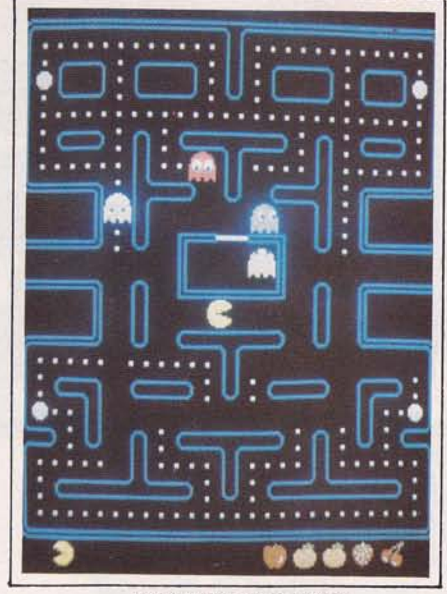
Heute sind diese Ähnlichkeiten und Überschneidungen nicht mehr zufällig. Sie werden reguliert und kontrolliert. Elektronikspiele sind zur Industrie geworden. Und wenn Szenen aus erfolgreichen Filmen als Spiel ausgewertet werden sollen, muß dafür eine Lizenz erworben werden.

So hat Parker Brothers beispielsweise einen Vertrag mit George Lucas, dem Schöpfer der „Star Wars"-Filme geschlossen. Erstes Ergebnis dieser Zusammenarbeit ist die Videocassette mit dem Titel „Das Imperium schlägt zurück" („The Empire Strikes Back"). Hier wird die Szene nachgespielt, in der die Rebellen mit ihren Schneegleitern die „Walker" attackieren. Parker hat sich bereits die Rechte für eine Sequenz aus dem dritten Teil der Star Wars Sage, die unter dem Titel „Die Rache der Yedi-Ritter" in unsere Kinos kommt, gesichert.

Der Spielehersteller Parker, von dem übrigens auch das weltbekannte „Monopoly" stammt, gehört zu den hartnäckigsten Bietern, wenn's um die Nutzungsrechte von Filmen geht. So ist die Videocassette „Der weiße Hai" nach dem gleichnamigen Film in Vorbereitung. Und Ian Flemings Superagent James Bond wird bald auch als „007"-Videospiel zu haben sein.

Aber Filme sind nicht das einzige Medium, aus dem Elektronikspiele-Hersteller ihre Anregungen beziehen. Seit Atari die hervorragend gemachte „Superman" Videospielcassette auf den Markt gebracht hat, warten Comicfans in aller Welt auf Telespielabenteuer ihrer Helden. „Spiderman" (bei uns in Deutschland besser als „Die Spinne" bekannt) wird im Februar 1983 von Parker ebenfalls als Cassette angeboten. Der Netzschwinger und Fassadenkletterer bietet sich für eine Fülle von Videoabenteuern geradezu an.

Zuweilen erfolgt die Umsetzung von einem Medium ins andere so schnell, daß es im Nachhinein schwierig wird, zu sagen, was zuerst da war. Das ist bei Ataris „Superman II"-Cassette (hier noch nicht im Angebot) der Fall. Da muß der Stählerne gegen drei Flüchtige (Zod, Ursa und Nod) aus der Phantomzone antreten und ihnen das gefährliche Kryptonit abnehmen, bevor er sie zurück in die Phantomzone verfrachten kann. Es kursieren Gerüchte, wonach die Leute von Atari bereits an einer dritten Superman-Spielcassette arbeiten.



MIDWAY PAC-MAN

Astrocade hat sich nach dem Erfolg von Comic und Film entschlossen, sein Spiel „Quest for the Orb" wieder in „Conan der Barbar" umzutiteln. Der Muskelmann hat dabei gegen den mächtigen Zauberer Thulsa Doom anzutreten. Was Conan-Filmbesucher natürlich in frischer Erinnerung haben.

Einer der größten Erfolge als Film wie als Comic – letzteres gilt allerdings nur für die USA – war das Gemeinschaftswerk von Lucas und Spielberg „Die Jäger des verlorenen Schatzes". Atari verschob den Veröffentlichungstermin seiner „Foxbat"-Cassette, um diesen brandaktuellen Titel schnellstens ins Programm zu bekommen.

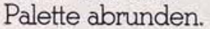
Coleco arbeitet zur Zeit an einer „Schlumpf"-Cassette, spielbar für Atari, Intellivision und das neue System Coleco Vision (hier noch nicht angeboten).

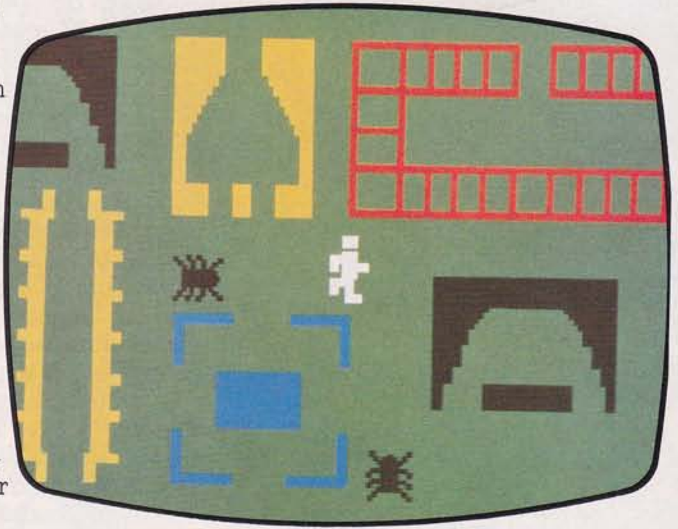
Der absolute Renner allerdings ist ein echtes Kind der elektronischen Hexenküche: „PAC-MAN". Ihm haben wir ja deshalb unsere Titelstory gewidmet.

Interessant in diesem Zusammenhang ist, daß Videospiele auch die Pop-Musik beeinflussen und beeinflußt haben. Noch bevor das Videospielfieber ausbrach, war auf der ersten LP der „Pretenders" ein Titel namens „Space Invaders". Da konnte man sogar die Originalspielgeräusche hören. Wenig später erschien ein Titel „Computer Games", eingespielt von der fast unbekannten Gruppe „Mi-Sex".

Die Wechselbeziehung zwischen den Medien wird immer intensiver. So geht die Produktion von Videospielen und Comics fast Hand in Hand. Ein – noch rein amerikanisches – Beispiel ist „Yars Revenge" von Atari. Dem Spiel ist ein Comic beigefügt, das bei DC Comics entwickelt wurde. Was kein Zufall ist, denn Atari und DC Comics gehören zu Warner Communications. DC arbeitet zur Zeit an Comic-Adaptionen von „Defender" und „Berzerk", die beide ja ebenfalls Original Atari-Spiele sind.

Das wohl herausragendste Beispiel für eine völlige Verschmelzung von Videospiel und Film ist Walt Disneys „Tron", über den wir in diesem Heft ausführlich berichten. So komisch es klingt: Videospiele schlechthin regten die Macher zu dem Film an, der wiederum Videospielhersteller dazu brachte, Spiele zu entwickeln, die der Filmhandlung folgen. Midway stellte bereits eine Videoautomaten-Version vor. Tomy entwickelte ein elektronisches Handspielgerät. Und für den Telespieler steht „Tron" von Intellivision an. Bei Redaktionsschluß war allerdings offen, ob es als „Deadly Discs" (Tödliche Scheiben) oder „Tron 1" auf den Markt kommt. Tron 2 (momentan auch in den USA nicht erhältlich) soll als „Mazatron" angeboten werden. Und da alle guten Dinge bekanntlich drei sind, wird „Solar Sailor" die Tron-Palette abrunden.





MAZATRON

STRATEGIE + TAKTIK

Intellivision Tips vom Meister

von Frank Tetro jr.

Die Puppe „Barbie" ist das Millionending, mit dem Mattel vor 23 Jahren den Spielzeugmarkt revolutionierte. Jetzt läßt Mattel mit Intellivision elektronisch „die Puppen tanzen"...

Vorbemerkung der Redaktion: Im November 1981 wurde der 15jährige Frank Tetro, Mitarbeiter der amerikanischen Videospiel-Zeitschrift „Electronic Games" und Telespiel-Freak, Meister in gleich zwei Wettbewerben verschiedener Systeme. Unseres Wissens ist er damit der erste Spieler, dem das gelang. Man wurde während des New Yorker **„Space Invaders"**-Wettbewerbs, durchgeführt von Atari, auf ihn aufmerksam, als er die mit Abstand meisten Punkte holte und über eine Stunde spielte. Frank suchte daraufhin nach anderen Videospielen, die es zu meistern galt. Im vergangenen Winter, auf der Video-Olympiade von Intellivision in Philadelphia, war's dann wieder soweit: Nach einen nervenaufreibenden Wettbewerb, bei dem er mit **„Skiing"** und **„USAC Auto Racing"** nach vorn kam, lag er in der letzten Runde Kopf an Kopf neben einem Mitbewerber. Die Entscheidung fiel dann beim **„Major League Baseball"**. Aus diesem Duell ging Frank als Meister hervor. Hier verrät Frank seine Spieltechniken und Tricks, die ihm einen Telespielcomputer, einen Fernseher mit Großprojektionsschirm und einen kompletten Satz Intellivision-Spiele einbrachten.

Skiing/Mattel/Intellivision
Beim Spielen dieser Cassette sollte man sich vor allem eins stets vergegenwärtigen: Die Positionen der Tore wie die der Mugels (Hindernisse) bleiben bei allen Spielen unverändert. Ob man nun die Slalomstrecke fährt, bei der die Tore dicht hinter- und nebeneinander stehen, oder die Abfahrtsstrecke mit den weiter auseinander gezogenen Stäben: Hat man sich einmal gemerkt, wo die Hindernisse und Tore sind, ist die Sache leicht. Weil, wie gesagt, die Positionen nicht verändert werden! Das bringt dem Spieler einen ungeheuren Vorteil, weil der Skiläufer bereits in die richtige Richtung gebracht werden kann, bevor z. B. ein Tor auf dem Bildschirm auftaucht.

Beim Durchfahren eines Tores sollte man keinesfalls den Läufer heftig bewegen oder gar drehen! Jede dieser Bewegungen kostet Zeit. Also: So gleichmäßig wie möglich über die Strecke fahren. Die Slalomtore stehen sehr dicht zusammen, und in manchen Fällen muß der Läufer Tore durchfahren, die parallel aufgebaut sind, dabei aber auf entgegengesetzten Seiten des Bildschirms stehen.

In diesem Fall fährt man durch das nächstgelegene Tor, macht dann sofort eine 180°-Wendung hangaufwärts(!), fährt zu einem Punkt, der über dem nächsten Tor liegt, und fährt dann wieder herunter.

Eine ähnliche Taktik empfehle ich, wenn man ein Tor ausgelassen hat. Mit anderen Worten: Wieder den Hang hoch fahren und das Tor so nehmen. Und vor allem stets daran denken, daß jedes ausgelassene Tor fünf Strafsekunden kostet. Folglich sind alle anderen Manöver von Nachteil.

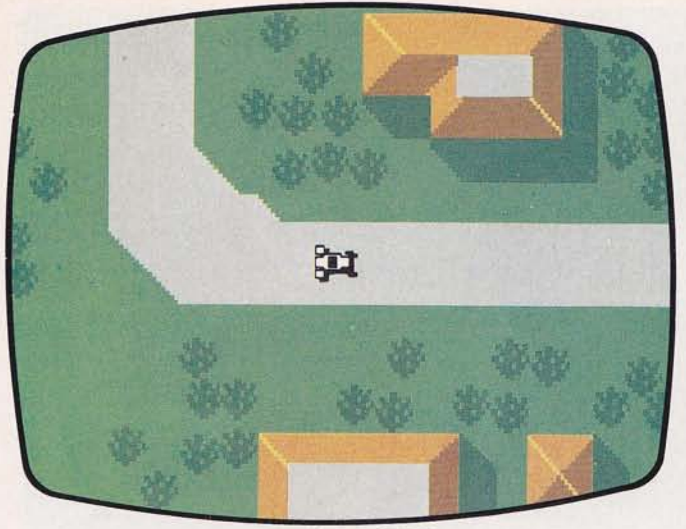
Das Überspringen der Mugels (Hindernisse) ist sehr einfach, solange man im letztmöglichen Augenblick springt. In allen anderen Fällen stößt man irgendwo an und beginnt, sich zu drehen.

Vom Pistenrand sollte man sich grundsätzlich fernhalten. Als Faustregel gilt: Einfach hangabwärts fahren, genau in der Pistenmitte. So geht's am schnellsten. Ich habe auch festgestellt, daß es besser ist, die „Edge"-Taste nicht zu drücken. Man soll zwar damit schneller und spitzwinkliger wenden können, aber meistens stürzt man oder kommt einfach ins Schleudern.



SKIING

USAC Auto Racing/Mattel/Intellivision Aus unerfindlichen Gründen sind zwei

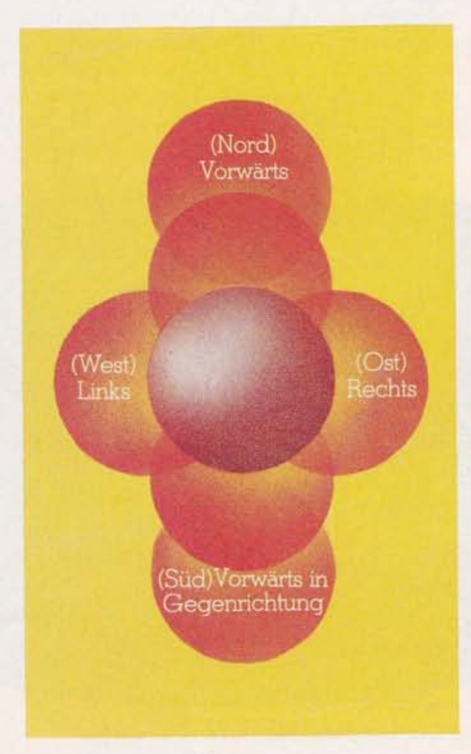

AUTO RACING



BASKETBALL

Versionen dieser Cassette im Vertrieb – bisher allerdings nur in den USA, soweit wir feststellen konnten. Der Unterschied besteht lediglich in der Steuerung. Programmablauf, Grafik und Sound sind identisch. Dennoch wollen wir hier auf beide Versionen eingehen. Für alle Fälle! In der ersten Version wird die sogenannte „Kompass"-Steuerung benutzt. Was bedeutet: Drückt man die Steuerscheibe auf „12 Uhr", fährt der Bildschirmwagen nach Norden und so weiter.
Die neue Version arbeitet mit dem „Lenkrad". Als Spieler muß man sich vorstellen, **im!!** Wagen zu sitzen. Drückt man nämlich auf „9 Uhr", fährt man nach links, ungeachtet der Position des Fahrzeugs auf der Straße. Unbedingt daran denken, wenn man nach der folgenden Strategie fährt!
USAC Auto Racing läßt sich am besten allein spielen. Dabei können wir aus fünf Fahrzeugen auswählen. Jedes Fahrzeug hat Vor- und Nachteile. Wie bei „Skiing" sollte man sich die Strecke schnellstmöglich einprägen. So können wir nämlich schwierige Kurven meistern und uns auf sie einrichten, bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen. Abgesehen von den sanften Kurven empfehlen wir, immer einen Finger auf dem Bremsknopf zu halten. Denn gleich wie man in die Kurve geht: Möglich ist alles!
So auch, daß man plötzlich herumgeschleudert wird, von der Piste abkommt und aufs Gras gerät oder gar in einen Teich. Sobald die Hinterräder im Wasser stecken, heißt es, die Bremse beim Anfahren betätigen. Andernfalls jagt der Wagen mit normaler Geschwindigkeit über die Straße und kracht möglicherweise gegen eines der Häuser auf der anderen Seite.
Alle Spielvarianten laufen nach Zeit. Kommt's zu einer Karambolage, wird die Zeitmessung unterbrochen. Viele Spieler bemühen sich dann, so schnell wie möglich wieder ins Spiel zu kommen. Das ist völlig falsch. Die Uhr läuft erst dann weiter, wenn man weiterfährt. Deshalb: Erst mal entspannen, sich wieder konzentrieren und tief Luft holen. Wer will, kann auch was trinken, essen oder ein Buch lesen. Das Spiel geht nur dann weiter, wenn man Gas gibt. Und es ist, wie beim richtigen Autofahren, besser, mit klarem Kopf auf die Straße zu gehen.
Bei einem Rennen zwischen zwei Spielern sollte man versuchen, den Gegner von der Straße zu drängen. Er bekommt reichlich Schwierigkeiten beim Lenken. Allerdings wird er nach 'ner Weile Gleiches mit Gleichem vergelten. Sollte er einen Ramm-Versuch machen, einfach die Bremse betätigen und zusehen, wie er von der Straße rauscht und in eine Hecke fliegt. Und noch eins: Beim „Auto Racing" bekommt der Spieler, der vorn ist, einen Punkt für „Vorsprung". Der ist bezogen auf die Strecke, die auf dem Bildschirm zu sehen ist. Wenn Sie in Führung sind und feststellen, daß ihr Gegner irgendwo gegenkrachen wird, betätigen Sie den Bremsknopf! Denn für einen „Unfall" des Gegners kassieren Sie zwei Punkte. Und das ist ja auch was!

Basketball/Mattel/Intellivision
Ein gutes Video-Sportspiel erkennt man einfach daran, wie weit die Strategie des Videospiels dem des Originalspiels ähnlich ist. Ein herausragendes Beispiel dafür die die **„Basketball"**-Cassette. Denn alle Spielelemente wurden für die Videospiel-Version übernommen. Prinzipiell gilt für Basketball das vorher Gesagte: Zunächst müssen Sie, instinktiv fast, die Steuerelemente beherrschen. Das heißt: Während des Spiels nicht auf das Steuergerät, sondern auf den Bildschirm schauen. Nur so kann man reagieren, blocken, zuspielen und in die richtige Richtung laufen.
Ein wenig Übung ist erforderlich, um das Timing beim Sperren richtig hinzubekommen. Zu frühes oder zu spätes Sperren





Zwei Lenk-Systeme für AUTO RACING

Ursprünglich steuerte man den Wagen nach dem Kompaß-System (links). Heute geht's wie beim richtigen Auto mit Links-rechts-Steuerung

bringt Ihrem Gegenspieler zwangsläufig Vorteile, weil Ihr Mann ... plötzlich allein dasteht. Und auf noch etwas müssen Sie sich einspielen: Passwürfe, das Zuspiel also innerhalb der gegnerischen Mannschaft, werden nur dann unterbrochen, wenn Ihr Spieler den Ball oberhalb der Hüfte berührt.
Wenn Sie im Ballbesitz sind, spielen Sie flach über den Boden ab. Das gelingt Anfängern allerdings sehr selten. Beim Einstieg in das Spiel sollten Sie kurze Pässe üben. Damit können Sie die Verteidigungslinie der Gastmannschaft am ehesten durchbrechen. Die Gegner nämlich werden vom Computer auf das Stören langer Pässe „eingerichtet". Schlagen Sie also dem Computer auf diese Art ein Schnippchen!
Bleiben die Korbwürfe. Wir haben die Möglichkeit von Sprungwurf und Standwurf. Ein Sprungwurf (Jump Shot) ist nach unserer Erfahrung nur in unmittelbarer Nähe des Korbes sinnvoll und erfolgreich. Meist bleibt aber keine andere Möglichkeit, wenn Sie von den gegnerischen Verteidigern umringt sind. Haben Sie einen Mann Ihrer Mannschaft – den eigentlich ballführenden Spieler – freigespielt, können Sie einen Standwurf (Set Shot) in aller Ruhe riskieren. Selbst auf größere Entfernung ist die Wahrscheinlichkeit, den Korb zu treffen, größer als beim Jump Shot – wie nahe Sie auch am Korb sein mögen.
Einziger Wermutstropfen bei dieser wirklich ausgereiften Cassette: Die Möglichkeit, gegen den Computer zu spielen, gibt's nicht. Aber vielleicht kommt eine solche Cassette ja auch noch mal auf den Markt...



TEMPEST

Video-Münzautomaten/ Tempest/Atari
„Tempest", Ataris erstes Vektor Grafik Spiel in Farbe, ist nicht nur eines der optisch attraktivsten Münz-Videospiele, sondern, was den Spielgedanken anbelangt, auch eines der herausfordernsten.
Der Spieler patrouilliert quasi als Kommandeur eines Blasters durch geometrisch gestaltete Weltraumebenen, von denen es zwei Arten gibt: Einmal rechteckige (bestehend aus 15 Korridoren) und abgerundete (mit 16 Sektoren). Der Spieler manövriert seinen Blaster längs der Peripherie, dem äußeren Rand der Ebenen, um sie gegen eine Vielzahl von Bösewichten aus dem Weltall zu verteidigen. Diese Angreifer materialisieren in der Mitte der Ebene und jagen dann durch die Sektoren auf den Außenrand zu, wo sie entweder explodieren oder aber den Blaster des Spielers verfolgen.
„Tempest" läßt sich in mehreren Schwierigkeitsgraden spielen. Auf die „Anfänger" (=Novice)-Stufe sollte man verzichten, denn das schafft jeder. Dazu kommt: Bei jeder höheren Stufe gibt's 5.000 Punkte Bonus, wenn man die erste Ebene erfolgreich verteidigt hat.
Zwei Arten von Waffen stehen uns zur Verfügung: Der Blaster und der Superzapper. Letzterer sollte nur im Notfall eingesetzt werden. Betätigt man ihn, verschwinden sämtliche außerirdischen Eindringlinge vom Bildschirm. Wir wollen aber nicht vergessen, daß man den Superzapper auf jeder Ebene nur einmal einsetzen kann, wobei der gefährlichste Angreifer zuerst beseitigt wird. Der Superzapper wird nach jeder erfolgreichen Verteidigung wieder aufgeladen, wogegen der Blaster unbegrenzt „Munition" hat.
Auf den beiden unteren Ebenen sind die „Flipper", klauenähnliche Wesen, die den Blaster aufzuspüren versuchen, die einzig ernsthaften und damit gefährlichen Gegner. Erwischen sie den Blaster, nehmen sie ihn mit in die „Vortex" und der Spieler hat ein „Leben" weniger. Ab dem dritten Schwierigkeitsgrad kommen „Panzer" (Tanks) ins Spiel, die die unangenehme Eigenschaft haben, sich in zwei „Flipper" zu verwandeln, wenn sie getroffen werden. Hat ein „Flipper" erst einmal den Außenrand erreicht, kann man ihn nur außer Gefecht setzen, wenn man sich von einem Sektor zum anderen bewegt. Befinden sich ihre Klauen in der Luft, sind sie unzerstörbar. Ähnlich gehen die „Spikers" vor, das sind hellblau bis grün wirbelnde Außerirdische, die Geschosse schleudern. Beim Sprung von einem Sektor zum nächsten können sie durchaus einen Blaster erwischen. Sie müssen stückweise zerstört werden.
Ab Ebene 11 kommen „Fuseballs" ins Spiel und auf Ebene 17 die „Pulsars." Ähnlich wie die „Flippers" jagen die gefährlichen „Pulsars" den Blaster.
Hat man erst einmal Ebene 33 erreicht, ist die Strategie äußerst einfach: Still stehenbleiben. Viele Spieler jagen wild im Kreis herum und feuern blind drauflos. Das ist völlig falsch, es sei denn, man will vorsätzlich verlieren. Denn so spricht die Wahrscheinlichkeitsrechnung gegen den Spieler, weil mehr Agriffszonen da sind, als er überhaupt kontrollieren kann. Selbst wenn er auf automatisches Feuer eingerichtet ist. Sinnvoll ist es, sich für jeden Sektor eine passende Stelle zu suchen – und die gibt's in jedem – und dort zu bleiben. Und sobald die „Flippers" angerast kommen, kann man sie, wie alles andere einfach verschwinden lassen.
Ab Ebene 33 ist die Strategie komplizierter. Da kommen nämlich „Fuseball-Tanks" und „Flipper-Tanks" ins Spiel, die sich in weitem Bogen bewegen. Sie kann man nur bekämpfen, wenn man sich von rechts nach links oder umgekehrt, dabei aber von der Ebene wegbewegt. Und wir können's nicht oft genug wiederholen: Aufgepaßt, wenn man einen „Fuseball-Tanker" getroffen hat! Sonst schlagen zwei unbarmherzige Fuseballs ihre Zähne in den Blaster.
„Tempest" bietet jede Menge unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade. Die höheren zu erreichen, ist schon was Besonderes. Anders gesagt: Ein Spieler muß Ebene 45 erreicht haben, um das nächste Spiel auf dieser Ebene beginnen zu können.
Bleibt nur, eine sichere Hand zu wünschen, den Superzapper immer rechtzeitig ins Spiel zu bringen und ... die Konzentrationsfähigkeit zu erhalten, damit das „Unwetter" – so nämlich heißt Tempest übersetzt – auch überstanden und abgeschlagen wird!



TEMPEST

– Bill Heinemann –



Das hier sind Meisterwerke des Playboy-Fotografen Jacques Schumacher. So sollen unsere TeleMates natürlich nicht aussehen. Aber wir dachten, zum Start erfreut's die TeleMatch-Leser.

AKTION

Schicken Sie uns das nächste TeleMate!

Auf der folgenden Doppelseite finden Sie das erste TeleMate von TeleMatch. TeleMate? – Genau! Das ist die Frau oder das Mädchen, die Freundin oder Verlobte, die mindestens ebensoviel Spaß am elektronischen Spiel hat, wie Sie und wir. Die attraktiv ist und Punkte sammelt. Gibt's eigentlich einen Grund, ein solch' weibliches Wesen den anderen TeleMatch-Lesern vorzuenthalten?

Wir sind sicher: Sie haben das TeleMate Ihrer Träume und Wünsche ganz in Ihrer Nähe. Also schicken Sie uns Ihre Vorschläge. Mit der Einschränkung, daß die Dame Ihrer Wahl von vornherein mit einer Veröffentlichung einverstanden ist. Diese Auflage müssen wir nun mal machen.

Das haben Sie zu tun: Senden Sie uns ein Foto (Amateurfoto genügt) und Namen und Anschrift Ihres Wunsch-TeleMates. Wir setzen uns dann mit ihr in Verbindung und laden sie zu einem Fototermin hier in Hamburg ein, wo sie von einem Top-Fotografen im passenden Umfeld fotografiert wird. Dafür gibt's selbstverständlich ein angemessenes Honorar. Und die Kosten für Reise und Unterbringung tragen natürlich auch wir.

Machen Sie mit? Dann her mit Ihren Vorschlägen, die Sie an folgende Adresse schicken sollten:

TeleMatch Verlag
Redaktion
– Stichwort: TeleMate –
Steindamm 63
2000 Hamburg 1

Übrigens: Zum Vorschlags-Spaß gibt's auch noch was zu gewinnen. Unter allen Einsendern verlosen wir 20 Telespiel-Cassetten fürs Atari VCS-System. Und zwar die ganz neuen „E.T."-Cassetten.

Auf Ihre Vorschläge freut sich
Ihre TeleMatch-Redaktion

TeleMate
Dezember '82/Januar '83



Das elektronische Spielvergnügen
TELE MATCH
Video-Spiele Computer-Spielprogramme Elektronik-Spiele Video-Spielautomaten

So wird's gemacht



Das schaffen andere! Erst mal nachmachen!

Spiel:			
Standort:			
Höchstpunktzahl:			
Spieler-Kennung:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Höchstpunktzahl:			
Spieler-Kennung:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Höchstpunktzahl:			
Spieler-Kennung:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Höchstpunktzahl:			
Spieler-Kennung:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Höchstpunktzahl:			
Spieler-Kennung:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Höchstpunktzahl:			
Spieler-Kennung:			
Datum:			

Das schaff' ich!

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Spiel:			
Standort:			
Punkte:			
Freispiele:			
Bemerkungen:			
Datum:			

Die High- und Top Scores der Meister sind in fast allen Münz-Videoautomaten festgehalten. Finden Sie die höchsten Punktzahlen in Ihrer Stadt und machen Sie's besser. Damit Sie wissen, was Sie schaffen müssen und den richtigen Überblick haben, diese Tabellen. In die einzelnen Rubriken, die für sich sprechen, tragen Sie alle Informationen ein. Gleiches gilt für Ihre Leistungen am heimischen Tele-Spielcomputer. Ein Tip: Bewahren Sie diese persönlichen Punktlisten gut auf. Führen Sie ständig Tagebuch. Denn TeleMatch hat eine Riesenüberraschung für Sie vorbereitet. Darüber werden wir im nächsten Heft ausführlich berichten.

Viel Erfolg wünscht Ihre TeleMatch-Redaktion.



So sieht's aus!

Spiel:					
Version / Nr.:					
Mit:					
Runden:					
Punkte:					
Bemerkungen:					
Datum:					

Spiel:					
Version / Nr.:					
Mit:					
Runden:					
Punkte:					
Bemerkungen:					
Datum:					

Spiel:					
Version / Nr.:					
Mit:					
Runden:					
Punkte:					
Bemerkungen:					
Datum:					

Spiel:					
Version / Nr.:					
Mit:					
Runden:					
Punkte:					
Bemerkungen:					
Datum:					

Damit machen wir



r Euch noch verrückt.

Wahnsinn: Jetzt könnt Ihr die tollen Video-Computer-Hits, die Ihr bereits aus den Spielhallen kennt, auch zu Hause auf dem ATARI® Video-Computer-System™ spielen. Und zwar MISSILE COMMAND™, DEFENDER*, PAC-MAN** und BERZERK***.







Und bald kommen noch weitere Spiele dazu. Wie MISS PAC-MAN, PHOENIX, GALAXIAN, VANGUARD und CENTIPEDE.

ATARI bietet nun mal die meisten, spannendsten und lustigsten Programme an exclusiven Video-Computer-Spielen.

Das ATARI® Video-Computer-System™ ist leicht zu handhaben. Es braucht nur am Antennen-Eingang des Fernsehers angeschlossen zu werden und schon geht es los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Wir garantieren Euch dabei viel Spaß.

Wie werde ich Mitglied im ATARI®-Club?

TM1

Ganz einfach. An den ATARI®-Club, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60, schreiben. Wir schicken Euch dann alle nötigen Informationen zu.

Name: ....

Adresse: ....

Ich habe schon ein ATARI® Video-Computer-System™

☐ ja ☐ nein



Wir sind kaum zu schlagen.



A Warner Communications Company

DIE NEUE

Klaus Ollmann
Managing Director
ATARI Vertriebs-
gesellschaft mbH

In der Reihe „Portraits" stellt TeleMatch Personen und Persönlichkeiten der Video-Computer-Spiel-Szene vor. Hierbei handelt es sich um die Manager z. T. alteingeführter Unternehmen, die seit der dramatischen

Der Mann hinterm Schreibtisch strahlt Optimismus aus. Das gehört zu seinem Job. Immerhin ist er Geschäftsführer der deutschen Tochter des weltweit größten Video-Computerspiel-Anbieters ATARI. Sein Name: Klaus Ollmann.
1980 hielt man ihn für einen „Spinner". Da entschied er sich für VideoComputerspiele, die damals noch „Telespiele" genannt wurden. Ein Begriff den er, wie sein Mitbewerber Gerd W. Schmitt, nicht gern hört. Denn „Telespiele" – das war die „Steinzeit" der Fernsehspiele. Am ehesten vergleichbar mit heutiger HiFi-Technik zum Volksempfänger der Dreißiger Jahre.
Warum setzt Klaus Ollmann auf ATARI? – „Wir haben die besseren Spiele", stellt er lakonisch fest. „ATARI bringt Unterhaltung, bringt Spaß. Das System ist bedienungsfreundlich und bediener-freundlich. Die Spiele selbst haben sich durchweg in Spielhallen bewährt." – Spielhallen sind unverändert der Testmarkt.

Was in den Hallen Erfolg hat, wird für den Home-Spielbereich aufbereitet. Das gilt nicht nur für die ATARI-eigenen Münzgeräte. Wenn's um den Lizenzerwerb spannender, gewinnbringender Spiele – etwa von Midway – geht, sind die Warner-Leute sofort am Verhandlungstisch. Der Konkurrenz wirft er, sicherlich nicht unberechtigt, vor, eine „Entwicklung einfach verschlafen zu haben". Die Systeme Intertone, Philips und Saba waren lange vor ATARI im Angebot. Nur: Sie wurden als Spielzeug betrachtet, das man nebenher unters Volk brachte. Jetzt hat sich die Situation erheblich verändert. Wie bewertet Ollmann die Konkurrenz? „Intellivision", sagt er, „stellt bessere Grafik und Sound in den Vordergrund. Keine Frage, daß dieses Argument richtig ist. Aber wie lange macht einem denn z.B. „Fußball" Spaß?

Bei der Beurteilung einer Cassette ist für ihn entscheidend, wie lange man damit spielt. Aus eigener Erfahrung meint er: „ATARI-Cassetten kann ich immer wieder spielen, ohne daß es langweilig wird." – Natürlich gibt's auch dabei Ausnahmen.
Zu den ATARI-Rennern gehören „Pac Man", „Space Invaders", „Asteroids" und „Defenders". Die Zukunft der VideoComputerspiele allerdings sieht Ollmann, im Fun-Bereich, in Komik-Spielen, wie sie von neuen Software-Anbietern (etwa Imagic oder Activision) fürs VCS-System angeboten werden.
A propos Zukunft: Ganz neue, andere Computerspiel-Möglichkeiten kommen in den nächsten Monaten verstärkt auf uns zu. Dann nämlich, wenn für die 400er und 800er-ATARI-Computer die Spielsoftware verfügbar ist, die's in den USA bereits gibt: Hunderte faszinierender Spiele.

Stationen

Klaus Ollmann, am 9. März 1940 in Bad Schwartau geboren, ist Diplom-Kaufmann. Nach Beendigung seines Studiums arbeitete er in amerikanischen und skandinavischen Firmen. 1970 trat er in die Plattenfirma WEA ein, die sich damals gerade auf dem deutschen Markt etablierte. Die WEA ist Tochter des Medienriesen Warner Communications, zu dem in Deutschland u.a. ATARI, die WEA-Musik, der WEA-Musikverlag, die Warner-Columbia-Film und der Record Service in Alsdorf gehören.
1980 übernahm Klaus Ollmann die Verantwortung für die deutsche ATARI. Aus dem Stand quasi wurde das ATARI VCS-System das erfolgreichste VideoComputerSpielsystem. Der Marktanteil liegt nach Selbsteinschätzung des Unternehmens in Deutschland bei ca. 60 bis 65%.

N BOSSE

Entwicklung dieses Marktes hier „mitmischen" und solche, die erst mit diesem Geschäft „ins Geschäft" kamen. Wir sprachen mit zweien der Bosse: Klaus Ollmann von ATARI, und Gerd W. Schmitt von INTELLIVISION.

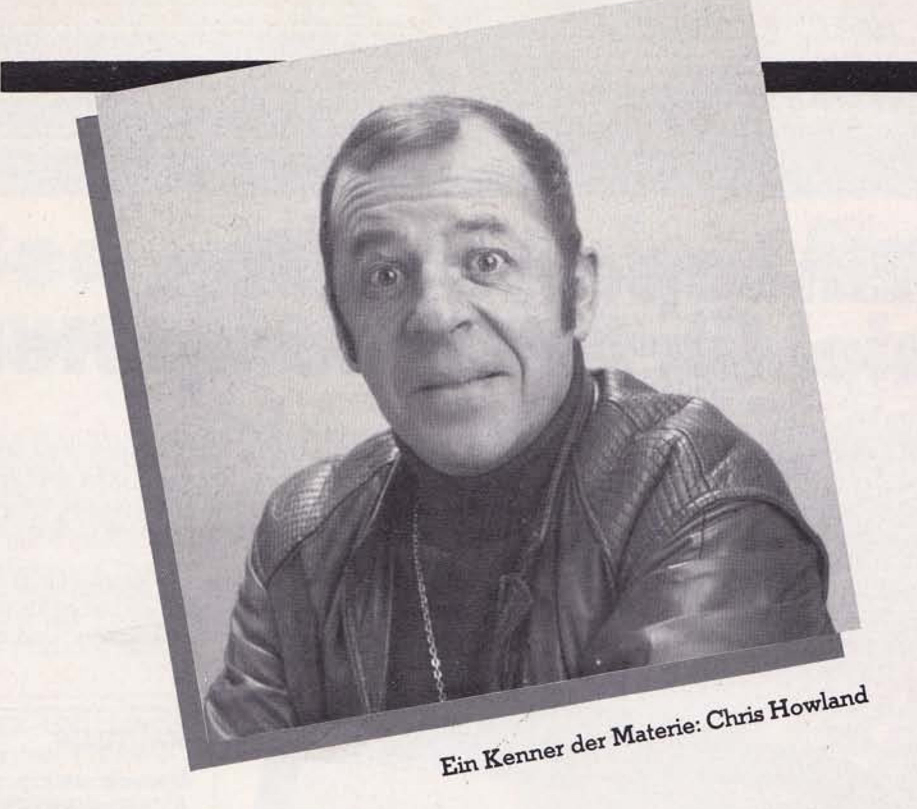

Gert W. Schmitt Country Manager Mattel Electronics

Beim Namen „Mattel" denkt man sofort an die Puppe „Barbie", die seit über zwei Jahrzehnten in aller Welt auf dem Markt ist. Hier wurde, ähnlich wie jetzt in der „Mattel Electronic Division", ein erweiterungsfähiges „System" geschaffen. Das „Puppen-Image" indes betrachtet INTELLIVISION-Chef Gerd W. Schmitt als hinderlich, weshalb er den Namen des Videocomputerspielsystems als Firmenbezeichnung bevorzugt. Denn: INTELLIVISION, obwohl zum Spielen gedacht, ist kein Spielzeug im eigentlichen Sinne, sondern ein Heimcomputer-System.
Darin sieht Schmitt auch den wesentlichen Unterschied zum Marktführer ATARI. Wer sich für INTELLIVISION entscheidet, kann durch Kauf weiterer Bausteine die relativ engen Grenzen des Spiels überschreiten. Das Grundgerät ist zugleich Herz des Computersystems. Die Microprozessor-Kapazität von 16k-Byte bot die Voraussetzung für konkurrenzlose Grafik- und Soundmöglichkeiten.
„Langeweile", so Schmitt, „kann bei derart perfekten Spielen wie 'Fußball' oder 'Tennis' nicht aufkommen. Unser Schwerpunkt liegt im Bereich Sportspiele und Komikspiele." Er räumt allerdings ein, daß trotz dieser System-Philosophie die Renner bei INTELLIVISION Actionspiele wie „Star Strike", „Space Armada" oder „Astro-Smash" sind; abgesehen von dem Top-Hit „Fußball". Eine erweiterte Spieldimension gibt's ab März kommenden Jahres. Dann nämlich sind die ersten sprechenden INTELLIVISION-Cassetten lieferbar.
Daß der Kampf um Marktanteile nicht leicht ist, weiß Gert W. Schmitt. Die Allgegenwart von ATARI in den großen Kaufhäusern ist auch nicht wegzureden.
Gibt es eigentlich besondere Probleme aufgrund der Software-Situation? Immerhin produzieren die jetzigen freien Software-Anbieter ausschließlich fürs VCS-System der Konkurrenz. Für den INTELLIVISION-Manager ist es lediglich eine Frage der Zeit, wann auch in Deutschland Cassetten von Fremdfirmen für dieses System lieferbar sein werden. Zudem: In Nizza wurde der Grundstein für ein Mattel-eigenes Elektronik-Zentrum gelegt, in dem Videocomputerspiele speziell für den europäischen Markt produziert werden sollen. Überdies, und darin sieht Schmitt eine weitere große Chance für die INTELLIVISION-Entwikklung, sind ab Frühjahr kommenden Jahres Mattel-Spiele auch für den ATARI zu haben. Natürlich dem weniger leistungsfähigen Microprocessor dieses Systems angepaßt. Was beinahe zwangsläufig einen Verlust an Grafik- und Sound-Qualität bedeutet.
Sicher ist, daß das INTELLIVISION-System Vorteile bietet, die andere – im Augenblick zumindest – nicht haben.

Stationen

Gerd Werner Schmitt (25.8.1944) ging nach dem Abitur zur Bundeswehr und diente bei der Luftwaffe. Anschließend Studium der Betriebswirtschaft mit Abschluß Diplom-Kaufmann. Seine Karriere begann 1971: Gerd W. Schmitt kam zur Deutschen Philips, Tochtergesellschaft des niederländischen Elektronik- und Kommunikationsgiganten Philips. Bis 1980 war er in der Reihenfolge Assistent der Geschäftsführung, Außendienstverkaufsleiter im HiFi-Bereich und schließlich Product Manager
1982 übernahm er die neu gegründete deutsche Division von Mattel Electronics, deren VideoComputer-Spiel-System „Intellivision" weltweit auf Platz 3 liegt. Der Marktanteil von Intellivision in Deutschland (das System ist erst seit September 1982 im Angebot) liegt bei rund 10%.





Ein Kenner der Materie: Chris Howland

DER COMPUTER: FREUND ODER FEIND?

Chris Howland wird regelmäßig in Tele-Match zu aktuellen und auch zu allgemeinen Themen in Sachen Computer-Telespiele Stellung nehmen. Chris kommt aus dem Show-Business und er spielt leidenschaftlich gern. Wenn wir richtig gezählt haben, stehen in seinem Arbeitszimmer in der Nähe von Köln insgesamt vier Computer – die jedoch auch für ganz banale Dinge wie Texte schreiben, Spesenabrechnung usw. zum Einsatz kommen.

Das Spielen ist so alt wie die Menschheit. Zugegeben, ich bin kein Experte, was die vielen Gesellschaftsspiele anbelangt, die man früher spielte. Schach, Dame und die meisten Würfelspiele zum Beispiel haben einige hundert Jahre auf dem Buckel. Es scheint, als hätten die Menschen immer schon das Bedürfnis gehabt, das tägliche Einerlei zu vergessen und in eine Welt zu fliehen, in der andere Regeln gelten.

Die Einführung des Fernsehens hat unser tägliches Leben völlig verändert. Spiele wie „Monopoly" oder „Mensch ärgere Dich nicht" verstaubten plötzlich in den Regalen von Millionen Familien. Das obligatorische Klavier wurde eher zur Dekoration und kaum noch als Musikinstrument genutzt. Wollte jemand spielen, mal vom Sport abgesehen, dann konnte er das nur am nächstbesten Flipper in der Kneipe um die Ecke. Und diese Flipper wurden, von vielen Zeitgenossen zumindest, nicht gerade als Spiele angesehen, die die Intelligenz herausfordern. Ganz im Gegenteil: „Spielhallen" hatten auf beiden Seiten des Atlantiks einen üblen Ruf. „Anständige" Leute hielten sich in solcher Umgebung nicht auf. Dann kam der Computer.

Ist Ihnen eigentlich bewußt geworden, daß vermutlich auch Sie Ihre erste Begegnung mit einem Computer am Videoautomaten hatten? Kaum jemand vergegenwärtigt sich, daß das Programmieren eines Videospielcomputers, wie er in Gaststätten zu finden ist, weit komplizierter ist, als beispielsweise das Programmieren des großen Computers der Verkehrssünderkartei in Flensburg.

Eine ganze Zeit gab es diese elektronischen Spiele nur in Spielhallen, weil sie sehr teuer und nur schwer erhältlich waren. Während aber die Lebenshaltungskosten täglich spürbar steigen, sinken die Preise für Computer ständig. Eine Entwicklung, die wir jenen Wissenschaftlern zu verdanken haben, die die ersten Menschen auf den Mond brachten. Damit fing alles an!

Nun fällt uns auf, daß die Computerspiele bei uns zu Hause Einzug gehalten haben und neben dem Fernseher stehen – jenem Gerät, das so viele Jahre unsere ganze Aufmerksamkeit in Anspruch nahm. Jetzt ist es wieder soweit, daß Menschen zu Hause bleiben und – spielen.

Lassen Sie mich etwas über diese Spiele erzählen.

Man sollte nicht voreilig davon ausgehen, daß sie nur etwas für schlicht gestrickte Gemüter sind. Einige Spiele sind ausgesprochen kompliziert und erfordern ein sehr ausgeprägtes Reaktionsvermögen und ein hohes Maß an Intelligenz.

Die Tage, wo das Spielen reine Glückssache war, sind vorbei. Die Raumschiffe auf dem Bildschirm können „denken" und sie reagieren mindestens ebenso schnell wie Sie, wenn nicht schneller. Nach solchen Spielen sind Sie fast urlaubsreif.

TV-Spiele haben sich zu einem gewaltigen Industriezweig entwickelt. Es gibt bereits eine eigene Videospiel-Hitparade. Kommt ein neues Spiel nicht innerhalb weniger Wochen an, wird es aus dem Markt genommen und durch ein anderes ersetzt. Die Konkurrenz ist groß und der Wettbewerb – wie im Musikgeschäft – hart, aber ertragreich:

In den USA bringt ein gutes neues Programm seinem Erfinder bis zu 20.000 Dollar. Und sogar in Deutschland kann ein durchschnittlicher Programmierer bis zu 1.000 Mark für ein einfaches Spiel bekommen, wenn er dafür eine Vertriebsfirma findet.

Es steht außer Frage, daß es in den nächsten zehn Jahren eine Computer-„Explosion" in Europa geben wird. Natürlich wird auch künftig der Fernseher im Mittelpunkt stehen. Aber davor ist ein Keyboard plaziert. Mit dieser Tastatur können Sie dann mit Ihrer Bank sprechen, beim nächstgelegenen Supermarkt einkaufen, Fahr- und Flugplanauskünfte einholen und sogar Briefe schreiben, die den Empfänger in wenigen Minuten erreichen.

Geschähe all dies plötzlich, z.B. morgen früh, wäre das Chaos erschreckend. Da diese Entwicklung jedoch so oder so kommen wird, kann ich jedem nur raten, sich mit dem Computer vertraut zu machen. Und welcher Weg wäre da besser, als spielend das zu lernen, was später „bitterer" Ernst wird? Ein wirklich gutes, intelligentes Spiel lehrt Sie, vor dieser Maschine, die künftig in unserem Leben eine so wichtige Rolle spielt, keine Angst zu haben. Ich habe auch so angefangen und war bald derart fasziniert, daß ich wissen wollte, wie das Ding funktioniert. Wie konnte ein solch' kleines Gerät soviel wissen? Hexerei? Sicher nicht! Sondern Logik, Ordnung, intelligente Technik!

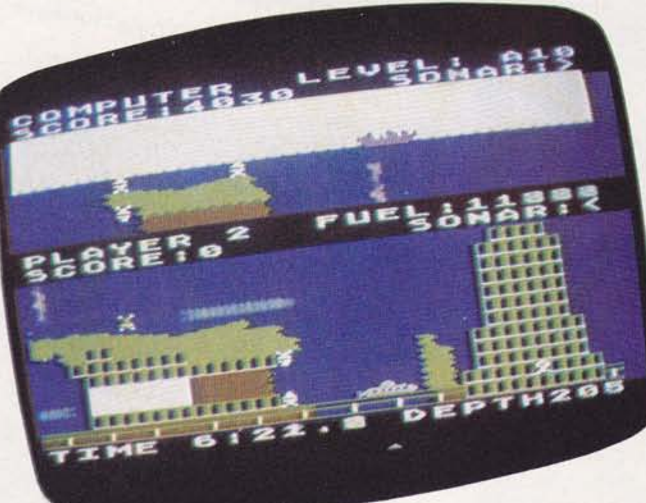
Ich habe sehr bald herausgefunden, daß der Computer nicht als Feind kommt. Für mich ist er vielmehr einer der besten Freunde, die ich je hatte. Er macht nie Fehler, er langweilt sich nicht und wird auch nie müde. Er ist nie aggressiv und hat keine Launen. Und wenn ich mal einen Fehler mache, weist er mich höflich darauf hin.

Natürlich gibt es viele Dinge, die er nicht tun kann. Dazu brauchen wir eben Menschen. Das ist ein sehr wichtiger Punkt, den wir uns stets vor Augen führen sollten.

Wie gerissen oder wichtig diese Maschinen auch einmal sein werden: Sie werden nie imstande sein, die Welt zu beherrschen, solange es noch einen Menschen gibt, der den Stecker aus der Steckdose ziehen kann.

Nautilus: Ein superschnelles Angriffsspiel für Atari-Computer

Es bleibt nicht mehr viel Zeit: Sie als U-Boot-Kommandeur der Nautilus, einem Angriffs-U-Boot, voll ausgerüstet mit einem Arsenal von Thunderbolt-Torpedos, müssen irrsinnig schnell Entscheidungen treffen und dann auch sofort handeln.
Bedrohungen gibt es unendlich viele, denn auf der Meeresoberfläche hat ein stark bewaffneter Zerstörer die Jagd auf die Nautilus aufgenommen. Mit Wasserbomben und Raketen, die auf jede Bewegung reagieren. Trotzdem: Auch der Zerstörer ist Gefahren ausgesetzt. Flinke Hubschrauber greifen permanent an.
Und nun müssen Sie als Kommandeur der Nautilus Unterwasser-Stützpunkte zerstören, die wiederum durch Energie-Absorber und Schwebeminen geschützt sind. Und hinter der Nautilus treibt eine Gruppe von Froschmännern ihr Unwesen.
Angriffswelle auf Angriffswelle kommt auf die Nautilus zu und Sie bringen geschickt Ihre Torpedos ins Ziel. Doch – kommt die Nautilus durch? Halten Ihre Nerven das alles aus? Wer wird schlußendlich den Kampf gewinnen? Am besten spielen und etwas Zeit mitbringen. Denn Nautilus ist anspruchsvoll – also kein schnelles Ex- und Hopp-Spiel.
Technisch gesehen ist Nautilus raffiniert angelegt, denn es wird auf zwei voneinander unabhängigen Bildschirmen gespielt, d. h. der Bildschirm ist in eine obere Hälfte (für den Zerstörer) und in eine untere Hälfte (für die Nautilus) aufgeteilt. Spielmöglichkeiten: Für eine Person (der Zerstörer wird dann vom Computer gesteuert) oder aber zwei Personen – eine als Kommandant des Zerstörers und die andere als U-Boot-Kommandeur.
Für uns bei TeleMatch ist Nautilus eines der schnellsten Spiele, das wir bisher für den Atari-Computer testen konnten. Und das will schon etwas heißen.



NAUTILUS

System:
ATARI 400/800
32k RAM

Programm:
Cassette, Diskette

Max. Spieler: 2

Preis: DM 85,–

Bezugsquelle:
READY,
Innocentiastr. 31
2000 Hamburg 13



See- und Luftkrieg: Ein Kampf in zwei Elementen



Philips zeigt, daß man auch ohne richtigen Computer auf „Tauchstation" gehen kann. Natürlich mit den vergleichsweise geringeren Möglichkeiten des G 7000.
Auf der VideoPac-Cassette 4, Titel: „Luft- und Seekrieg" ist ein dem „Nautilus" ähnliches Spiel enthalten. Dabei kontrolliert ein Spieler das „U-Boot". Er muß versuchen, das Flugzeug abzuschießen. Der Pilot wehrt sich allerdings und wirft Bomben, um das U-Boot zu treffen. Eine Cassette für einen oder zwei Spieler. Ähnlich ist ATARIs „Air-Sea Battle" (Luft-Seeschlacht). Spielgedanke: Entweder verteidigt man als „Admiral" seine Flotte gegen feindliche Flugzeuge oder aber man wechselt die Position und fühlt sich als Boss einer Bomberstaffel, wobei es gilt, die U-Boote zu versenken.

SEE- UND LUFTKRIEG
System: Philips G 7000
Programm: Cassette
Max-Spieler: 2
Preis: ca. 120,–
Bezugsquelle: Radio- und Fernsehfachhandel, Fachabteilungen der Kauf- und Warenhäuser

INTELLIVISION hat unter der Bezeichnung „Sea Battle" (deutscher Titel: „Flotteneinsatz") ein mehr strategisches Spiel im Angebot. Und von HANIMAX ist die Cassette „Ocean Battle" (Marine-Strategie)

Wer noch keinen Videospielcomputer besitzt, kann auf das bewährte „Schiffe versenken" zurückgreifen. Das bekannte „Kästchenspiel" wurde elektronisch verpackt und mit einem Kleincomputer versehen. Für rund 100 Mark ist das Spiel, bei dem man auch gegen den „Computer" antreten kann, in Warenhäusern und Versandhäusern erhältlich.

Chicken: Spannung und Spaß ganz ohne Schießen

CHICKEN als recht neues Computer-Telespiel zeigt, daß es auch anders geht – obwohl Geschicklichkeit und Unterhaltung in keinster Weise dabei verloren gehen. CHICKEN kommt aus den USA und läuft auf den beiden ATARI-Computern 400 und 800.

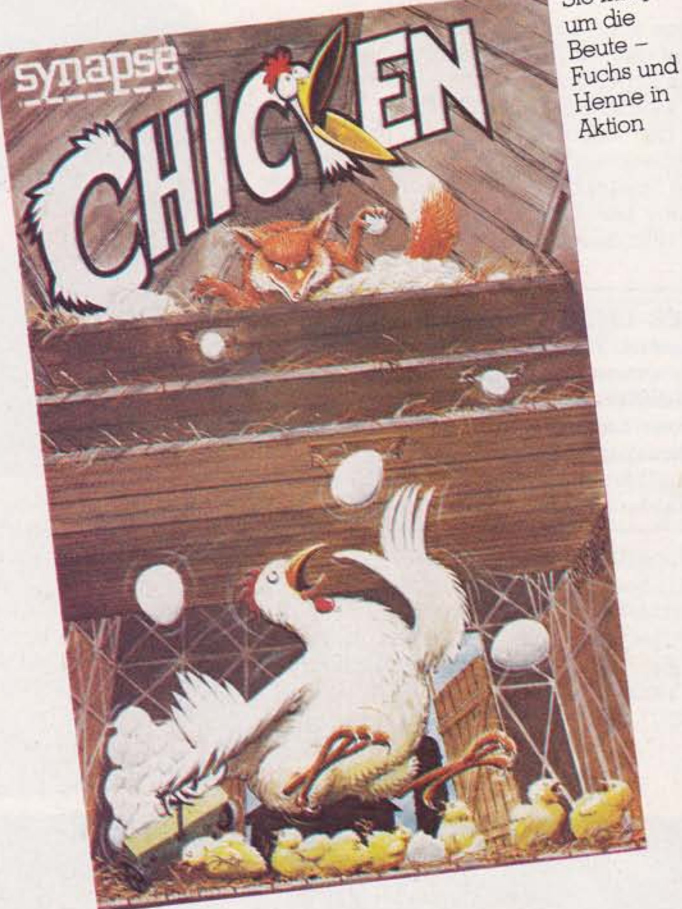
Ein wenig Fantasie vorausgesetzt und dann den Blick auf den Fernseher – aha – das ist also Chicken.

Hier nun die Geschichte: Ein schlauer Fuchs ist in den mit vollgelegten Nestern ausgestatteten Hühnerstall eingebrochen. Er räubert die Nester aus – klar, denn frische Landeier Klasse A gibt es hier reichlich. Nur ist da ein Problem – wann immer Meister Reinecke über die quergelegte Leiter läuft (er will natürlich die Eier schnell in Sicherheit bringen), verliert er seine zerbrechliche Beute.

Und was nun? Unsere Henne steht oder läuft mit einem Bollerwagen aufgeregt unter der Leiter hin und her und versucht, mit dem strohgepolsterten Wagen die Eier aufzufangen. Das geht zu Beginn des Spieles noch ganz einfach – doch es gibt tierische Steigerungen. Sowohl im Hinblick auf die Geschwindigkeit als auch was die Fallhöhe der fuchsgeklauten Eier anbelangt.

Jede erfolgreiche Runde (d. h. eine Runde ohne Eierverlust) wird mit Bonuspunkten belohnt ... u.s.w. ...

Übrigens – gesteuert wird das ganze Spiel mit einem Drehregler. So – und jetzt kommen wir zum Handicap. Wenn Eier auf den Boden fallen, fehlt meistens das Gelbe vom Ei. Bei Chicken jedoch springt – o wie niedlich – ein winziges Küken aus der Schale. Mutter Henne springt dann, gesteuert über die rote Taste am Drehregler, über das oder die Küken hinweg. Gleichzeitig heißt es aber immer noch, oben zur Leiter zu schauen. Denn das Füchslein flitzt unbeirrt von der Aufregung unten am Boden in den Stall, klaut die Eier und läßt diese durch die Leiter fallen ...



Sie kämpfen um die Beute – Fuchs und Henne in Aktion



Spaß mit Tieren: Chicken begeistert alle

Nun gut – wir waren bei den Küken. Wenn Mami Henne nun ein Küken ungeschickt berührt, also die Gefahr besteht, daß es im Eifer des Gefechtes zerdrückt wird, hört der Spaß auf. Der Hühnermeister Sam kommt nun ins Spiel, und bringt Henne, Küken und Bollerwagen in den Stall zurück. Damit ist diese Spielrunde beendet – es kann jetzt in die nächste gehen.

Chicken hat uns allen beim Test sehr viel Spaß bereitet. Es ist schon recht lustig, ausgewachsene Flipper-Spezialisten und kleine Teenies zusammen „kämpfen" zu sehen. Auf dem Fernseher zu Hause werden dem schlauen Fuchs die Punkte abgejagt, wobei die Spieler die Henne sind. Also – „dummes Huhn" ist während des Spieles mit CHICKEN absolut nicht als beleidigendes Schimpfwort aufzufassen, sondern als ein Ausdruck tiefen Mitgefühls. Und das hörten wir immer dann, wenn Hühnermeister Sam die jeweilige Spielrunde beendete.

CHICKEN
System: ATARI 400/800 16K RAM
Programm: Cassette, Diskette
Max. Spieler: 4
Preis: DM 85,–
Bezugsquelle:
READY Innocentiastr. 31
2000 Hamburg 13

So richtig zum Ausflippern...

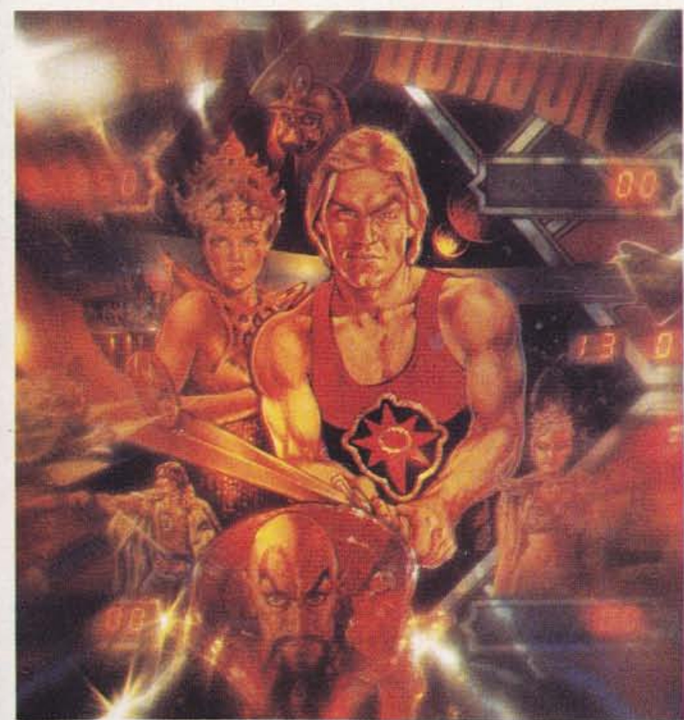


Flippern wie die Profis – am TV-Gerät

Das Ding heißt RASTER BLASTER und kommt auf einer kleinen schwarzen Scheibe ins Haus – ganz exclusiv für die glücklichen Besitzer eines Apple- und Atari-Heimcomputer. Und bei diesen Computer-Spielern flippt und flippert dann auch alles aus – Pinball in irren Farben, mit viel Grafik und wahnsinnigen Sound-Effekten. So wird jedes Wohnzimmer mit Farbfernseher zum richtigen Spielsalon.

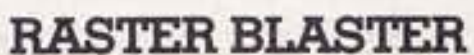
In zwei unterschiedlichen Schwierigkeits-Stufen können bis zu vier Leute mit- und gegeneinander spielen. Der Flipper wird dabei per Drehregler oder Steuerknüppel gesteuert – wobei auch die Geschwindigkeit der Balleingabe genau dosiert werden kann. Im Spiel sind viele Bumpers, Lane Lights, Bonus-Points und viele andere Raffinessen mehr – all das bringt ein perfektes, realistisches Flipperspiel auf den Bildschirm. Denn Lichter blinken, der typische Flippersound ertönt aus dem Lautsprecher und auch die Ballbewegungen sind so wie in Wirklichkeit. Wie gesagt – da es auch viele Bonus-Möglichkeiten gibt – nichts wie ran und Punkte sammeln.

Die Klasse der Video-Simulation in RASTER BLASTER hängt nicht zuletzt davon ab, wie der Flipper „läuft". Und da stimmt zum Glück alles 100%ig – selbst ausgekochte Flipper-Profis waren allein vom „Ballgefühl" her sofort überzeugt. Natürlich läuft die Kugel mal langsam, trifft einen der Bumper oder kommt auf einen der beiden Flipper, wird sofort wieder entsprechend beschleunigt und flippert sich so die Punkte zusammen.



Weltweit beliebt: Der Flipper, wie ihn jeder kennt

Mit RASTER BLASTER, dem passenden Computer und einem möglichst großen Farbfernseher – Mensch, da kann mancher Flipper-Freak ausflippen und gleichzeitig noch 'ne Menge andere Dinge mehr anstellen – denn jeder Computer, egal ob Apple oder Atari, können bekannterweise noch einiges mehr als nur flippern. Doch zurück – nicht auszudenken, was auf Ihrer nächsten Party passieren kann. Bei uns in der Tele-Match-Redaktion jedenfalls ist das Flipper-Dauerfieber ausgebrochen.



RASTER BLASTER

System:	**48K Apple II Atari 400/ 800 32K**
Programm:	**Diskette**
Preis:	**ca. DM 100,–**

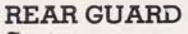
Bezugsquelle:
Compy-Shop
Röntgenhof 18
5470 Andernach



Eine hauchdünne Diskette sorgt für Spannung im Spiel

Ein Spiel für drei Systeme

REAR GUARD ist eine ganz aktuelle Spiel-Software für Computer-Fans – egal ob nun stolze Besitzer eines Tandy 80, eines Apple II oder eines Atari 400/800 Heimcomputers. REAR GUARD wird auf Diskette geliefert und benötigt 32 K RAM Speicherkapazität.
Die Atari-Version z. B. läuft unter ATARI-BASIC und begeistert auf Anhieb – zumal nichts von der meist langsameren Spielgeschwindigkeit von Basic-Spielprogrammen zu bemerken ist.
REAR GUARD von Neil Larimer (und im Vertrieb von Adventure International) überzeugt durch schnelles, horizontales Scrolling, detaillierte Grafik, diverse Spieloptionen und spannende Bildabläufe – ist also kaum zu unterscheiden von den großen Spielhallen-Geräten.
Nun aber genug von Technik und Einzigartigkeiten – was letzthin zählt ist das Programm. Der Spieler nennt ein großes, mit Laser-Phasern ausgerüstetes Raumschiff sein eigen, das er beliebig in jede Richtung manövieren kann – was auch dringend erforderlich ist. Denn ganz zufällig und überhaupt nicht vorhersehbar, kommen von links nach rechts feindlich gesonnene Angreifer auf den Spielschirm. Und das natürlich recht schnell. Sie müssen – wie sollte es auch anders sein – vernichtet werden. Per Laser-Phaser oder aber durch ein geschicktes Ramming – was allerdings 10 % der Weltraumschiff-Energie kostet. Wie gesagt, die Angreifer erscheinen gerade dann, wenn man nicht damit rechnet und in immer neuen Formationen. Durch geschickte Steuermanöver – steigen, sinken, Geschwindigkeit drosseln, bzw. erhöhen – kann ein energiezehrendes Ramming oder ein vielleicht endgültig zerstörender Bodenkontakt vermieden werden. Denn auch der kostet jeweils 10 % der Energievorräte. Und da wir dieses Spiel auf dem Computer spielen, führt dieser ganz fair Buch über die erzielten Punkte und die noch verbleibenden Engergievorräte des eigenen Weltraumschiffes.
Und schon recht bald – d. h. wenn Sie als geschickter Mission-Command zehn der kleineren Objekte zerstört haben – wird's noch spannender. Das feindliche Mutterschiff taucht auf – und die Angriffswellen laufen in noch schnellerer Abfolge. Jetzt heißt es überlegen und handeln und geschickt die Energievorräte einteilen. Auch wird es wichtig, das Schutzschild einzusetzen und auszuweichen – wenn's nicht anders geht. Trotzdem – besser Energie verlieren, als feindliche Angreifer ungeschoren vorbeiziehen zu lassen! Nachdem dann die ersten 50 feindlichen Objekte vernichtet worden sind, ist die erste Spielstufe erreicht – und es kann noch schneller, noch spannender und noch aufregender weitergehen.
Zusammenfassend: Das Spielkonzept ist genial einfach und funktioniert vielleicht deshalb so perfekt. Wir finden es toll, daß die einfache und für Anfänger empfohlene Programmiersprache BASIC in Verbindung mit einigen Maschinensprach-Subroutinen Spiele wie REAR GUARD auf den Bildschirm zaubern kann. Von uns ohne Einschränkungen empfohlen. Übrigens – dieses Spiel wurde bereits bei Computer-Freaks in Deutschland gesichtet denn unsere Computer-Shops sind aktuell und schnell, was den Import von heißer Computer-Software aus den USA anbelangt.



REAR GUARD
System:
Apple II (48 K RAM),
Tandy TRS 80 (16/32 K RAM)
ATARI 400/800 (16/32 K RAM)
Programm: Cassette/Diskette
Max. Spieler: 2
Preis: unter 100,– DM
Bezugsquelle:
Ready,
Innocentiastr. 31
2000 Hamburg 13



Katz und Maus für Jung und Alt

RADAR RAT-RACE – von Commodore für den VIC-20 (oder das ganz spannende Radar-kontrollierte Ratten-Rennen im Bildschirm-Labyrinth).
VIC-20 ist einer der „kleinen" aber in keinster Weise zu unterschätzenden Heimcomputer – ein wahrer „Volkscomputer", der schon für weit unter DM 1000,– in Computershops, Kaufhäusern und beim Versandhandel zu haben ist. Erfolgreich auch deshalb, weil für diesen Computer überzeugende Programme – und ohne die geht nichts – angeboten werden.
Das Spiel RADAR RAT-RACE ist unterhaltsam und witzig zugleich – und das ohne „Ballern". Denn in diesem Spiel muß eine kleine süße Maus an 10 unterschiedliche Plätze mit Käse gebracht werden. Natürlich verändern sich die Käse-Orte mit jedem Spiel bzw. mit jeder neuen Spielrunde. Die Maus – einmal an den Käse herangekommen – mampft diesen auf und macht sich sofort auf den Weg zum nächsten Käsestück. Na, da können sich doch die Leute von Kraft, Milkana und Company nur freuen, oder?
Nur – und das ist das große Pech für unsere Maus – wird diese je nach Spielrunde von 3 bzw. 4 Ratten verfolgt. Und diesen ist leider mehr nach Maus als nach Käse zumute. Und um das Maß vollzumachen – es gibt auch eine Katze im Spiel, die sich nichts lieber zum Dinner wünscht als eben unsere kleine Spielmaus.
Gut – so ganz hilflos ist unsere Maus natürlich nicht. Ein Mensch – d. h. vielleicht Sie als VIC-20-Spieler – hilft ihr bei ihrem beschwerlichen und gefährlichen Weg durch's Labyrinth. Und es gibt Hifsmittel wie ein Rattenvernichtungsmittel und drei Leben, die zur Verfügung stehen. Der Bildschirm gibt an der rechten Seite hilfreiche Zielanweisungen. Da der aktuelle Bildschirm nur einen Ausschnitt vom gesamten Labyrinth zeigt, gibt es noch den Radar-Schirm, der die Position unserer Maus anzeigt.
Im Verlauf des Spiels wird unsere Maus müde und damit langsam – wenn nicht alle Käsestücke gefunden und verzehrt werden, ist sie unweigerlich den Ratten ausgeliefert. Auch läßt die Wirkung des Rattengiftes schnell nach – und deshalb ist Geschwindigkeit in diesem Spiel für unser Mäuslein die beste Lebensversicherung.
Übrigens – wir haben herausgefunden, daß eine recht präzise Steuerung unserer Maus im Spiel recht wichtig ist – und dafür eignet sich der Atari-Steuerknüppel unserer Meinung nach besser als der Original VIC-20-Joystick. Wie bei allen Original Commodore-Spielen für den VIC-20 ist die Grafik exzellent – und das trifft auch für die Farben zu. Zusammenfassend: RADAR RAT-RACE begeistert Kinder und unterhält Erwachsene – was will man mehr?

KATZ UND MAUS
(Radar Rat-Race)
System: VIC 20
Programm: Modul VC 1910
Bezugsquelle: Runow, Bachstr. 104, 2 Hamburg 76







BLUTIGER ZAHLTAG
EIN FILM VON
RALPH DE VITO
DIE MAFIA
KENNT KEIN ERBARMEN
DARSTELLER JOSEPH CORTESE · LUO CRISCOULA · JOSEPH PESCI
ANNE JOHNS
MUSIC MEDIA COUNTER POINT
DREHBUCH RALPH DE VITO
Das ist „Eis am Stiel" auf amerikanisch
genauso lustig, frech und sexy.
Die letzte
AMERIKANISCHE
JUNGFRAU
DUTRONC · PICCOLI · GALABRU
Jockey's, Geld und Intrigen
WER DIE ZÜGEL HÄLT
Ein Film von
LAURENT HEYNEMANN
Darsteller JACQUES DUTRONC · MICHEL PICCOLI · MICHEL GALABRU
LAURENT HEYNEMANN · CLAUDE VEILLOT und PIERRE FABRE
Drehbuch LAURENT HEYNEMANN
CARRIE SNODGRESS
RAY MILLAND
MANSON INTERNATIONAL
PRÄSENTIERT
13 STUFEN ZUM TERROR
Darsteller CARRIE SNODRESS · RAY MILLAND
Regie GEORGE EDWARDS · Drehbuch TONY CRECHALES · Music HOD DAVID SCHUDSON
Produktion RAYMOND M. DRYDEN und PHILLIP RANDALL
DELON · DARC
DER JÄGER
Darsteller ALAIN DELON · MIREILLE DARC
Regie EDOUARD MOLINARO Produktion
RAYMOND DANON und ALAIN DELON
Drehbuch MAURICE RHEIMS
Ein Film über das hervorragende strategische
Unternehmen der „Task Force"
DIE SCHLACHT UM
FALKLAND
Foto: dpa
Das sind sie: Die
25 brandaktu



Telly Savallas,
Peter Fonda, Christopher Lee in
DIE SÖLDNER
Action-Krimi
mit Starbesetzung.
tars als Sex-Miezen, Nervenbündel
und geklaute Leichen. Total verrückt?
Total irre!
Was heißt S.O.B.?
Sie Obszöner Bastard!
Sing Oben ohne, Baby!
Vielleicht Sex Ohne Badewanne?
BLAKE EDWARDS'
Hollywoods letzter Heuler
S.O.B.
LORIMAR ZEIGT
JULIE ANDREWS · WILLIAM HOLDEN
BLAKE EDWARDS' HOLLYWOODS LETZTER HEULER - S.O.B.
RICHARD MULLIGAN · STUART MARGOLIN · LARRY HAGMAN · ROBERT VAUGHN ·
MARISA BERENSON · ROBERT WEBBER · SHELLEY WINTERS · ROBERT PRESTON · LORETTA SWIT
HENRY MANCINI BLAKE EDWARDS & TONY ADAMS BLAKE EDWARDS
euen Top-Hits im Telerent Videoclub
e Supertitel und weitere 600 Filme in unseren 52 Niederlassungen.
tere Informationen von telerent, Lessingstraße 9, 8000 München 2.
telerent
videoclub


?VOICE BOX UND ATARI COMPUTER!!
?VOICE BOX UND ATARI COMPUTER!!
?VOICE BOX UND ATARI COMPUTER!!
?
SONY
TRINITRON
ATARI 400
CONTROLLER JACKS

JETZT SPRICHT DER ATARI-COMPUTER

... und schreit „Aua" mitten im Computer-Spiel

Unwahrscheinlich – wir wollten und konnten es zuerst überhaupt nicht glauben – und wurden sehr schnell und „lautstark" eines Besseren belehrt. Doch jetzt der Reihenfolge nach – für uns jedenfalls hat die Spiele-Zukunft voll begonnen.

Unser Super-Computer-Telespiel setzt sich aus diesen Komponenten zusammen: ATARI 400 Privat-Computer (ca. DM 990,–), dem BASIC-Sprachmodul (ca. DM 220,–) und dem ATARI ProgrammRecorder (ca. DM 280,–). Hinzu kommen ein Paar Steuerknüppel (ca. DM 79,–) und diverse ProgrammModule wie „Space Invaders", „Basketball", „Schach" u.s.w.. D. h. in der Grundausstattung hat dieses System, mit dem die meisten Atari-Computerspiele auf den heimischen Fernseher gebracht werden können, ungefähr 1500 Deutsche Mark gekostet.

So – und dazu kommen noch einmal ca. DM 500,–, etwas Programmierkenntnisse (oder ein guter Freund, der das bewerkstelligen kann) – und schon kann dieses Computer-Telespiel „hochdeutsch" sprechen. Es handelt sich dabei um eine zigarettenschachtelgroße Box (Voice-Box), die wie der ProgrammRecorder mit dem Computer verbunden wird. Die Sprache wird dann über den Lautsprecher des Fernsehers wiedergegebenen. Den Vertrieb in der Bundesrepublik hat die Firma READY, Innocentiastraße 31, 2000 Hamburg 13, übernommen.

Das Programm für diese Sprachbox wird wahlweise auf ProgrammCassette (d. h. es wird dann über den ProgrammRecorder in den Computer geladen) oder auf ProgrammDiskette geliefert. Das funktioniert bereits auf den Atari-Computern ab 16 K RAM Speicherkapazität. Diese sogenannte „Software" setzt sich aus unterschiedlichen Programmteilen zusammen: die Sprachinitialisierung, ein Generator für per Zufall zu erzeugende Sätze auf Basis eines frei zusammenstellbaren Wortverzeichnisses und dem sog. „sprechenden Gesicht" – wirklich, die Atari-Grafik erzeugt ein Gesicht, desssen Mund sich synchron zur erzeugten Sprache bewegt.

Da die Sprach-Box Worte über individuelle Phoneme (d. h. phonetische Geräusche und nicht komplette Worte) erzeugt, ist der Wort- und Geräuschevorrat unbegrenzt – d. h. nur der Anwender bzw. der Programmierer setzt mit seiner Phantasie die Grenzen. Es kann ein Worteverzeichnis (also ein Computer-Vokabelheft) angelegt werden, das immerhin 5000 Worte oder Geräusche enthalten kann. Und dieses Verzeichnis kann vom jeweiligen Kernprogramm, sei es ein Sprachkursus oder aber ein Computer-Spiel, angesprochen werden. Hier einige Anwendungsmöglichkeiten, von denen wir in der TeleMatch-Redaktion uns schon teilweise überzeugen konnten:

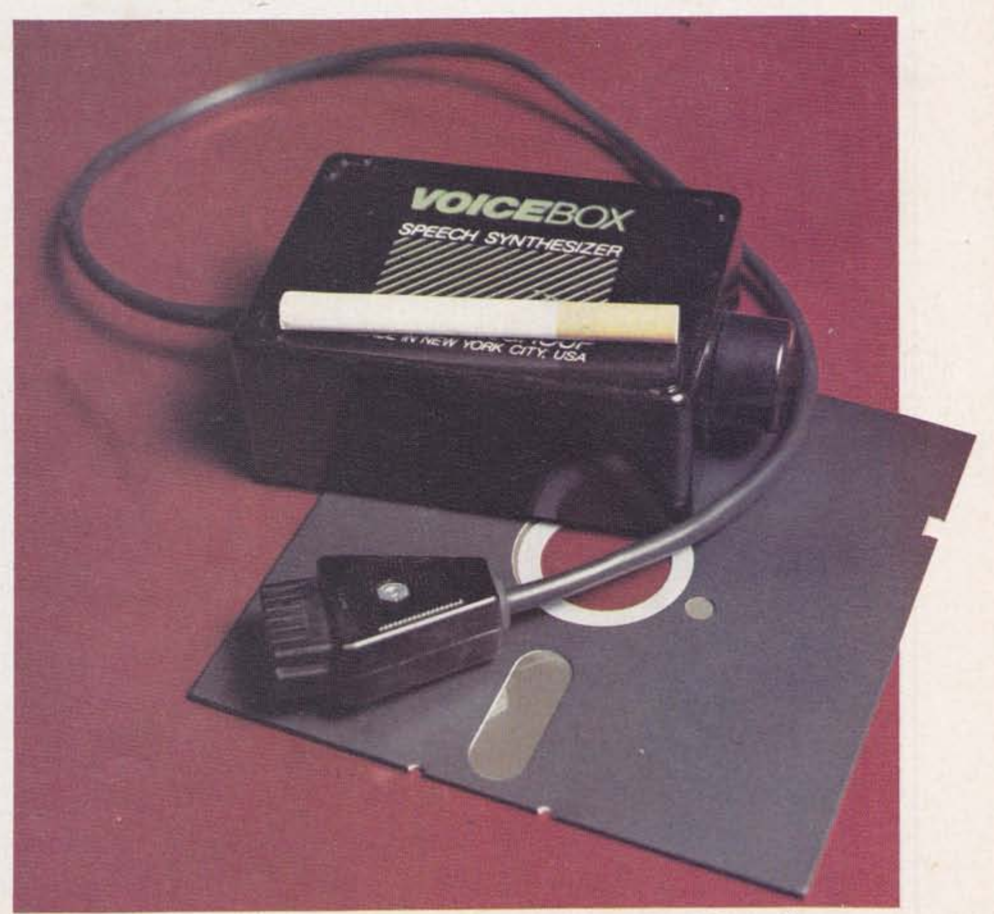
GERÄUSCHE: Zugriff zu 64 Phonemen in vier unterschiedlichen Tonhöhen, die dann als gefilterter und klar akzentuierter Sound dem Standard-Atari-Tonrepertoire (was ja für sich allein schon überzeugend ist) hinzugefügt werden können.

SPIELE: Wenn im Spiel Gegner bedroht werden, schreien diese „Hilfe" oder rufen „unfair, zurück, Mammi ... u.s.w.". Die beliebten Text-Adventure-Spiele bekommen durch die direkte Sprachausgabe eine ganz neue Dimension und der fauchende Drachen im Telespiel wird schon „rein akustisch" zu einer ganz bedrohlichen Angelegenheit.

COMPUTER-BEDIENUNG: Der Computer sagt jetzt klar und deutlich, was der „Bediener" machen soll. Dabei wird die jeweilige Bildschirm-Darstellung nie verändert. Anders bei der bisher üblichen Methode – jede Anweisung unterbrach ein laufendes Programm, da diese „gedruckt" auf dem Bildschirm dargestellt werden mußte.

AUSBILDUNG: Wir können jetzt z. B. an einem Schreibmaschinen-Kursus per Computer teilnehmen, bei dem jede Eingabe über die Tastatur verbal über den Fernsehlautsprecher wiederholt und damit kontrolliert wird. Und – wir denken viel zu selten daran – ist die computerisierte Spracherzeugung und Einbettung in unterschiedlichste Programme eine unschätzbare Hilfe für behinderte Mitmenschen. Auch ein Blinder kann nun Zugang zum Computer oder aber auch zum Computer-Telespiel finden.

Wir sind wirklich gespannt, wer uns die ersten Sprachbox-Programme, wie oben angesprochen, vorstellt. Wir haben uns lange und ausführlich mit den unbegrenzten Möglichkeiten dieser Computer-Anwendung beschäftigt und wollen nun einfach noch mehr „hören". Übrigens – die VOICE BOX gibt es auch in einer Version für Apple-II-Besitzer.



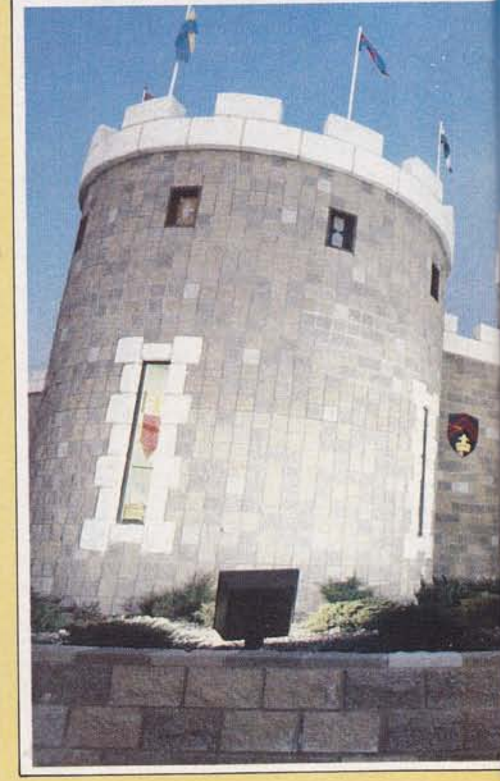
Winzling mit enormer Leistung: Die neue "Voice Box" für Atari-Home-Computer

ARCADE

Ausflug in ein kalifornisches Spielparadies

Der Elektronik-Spieler, dem bei diesem Anblick das Herz nicht übergehen würde, muß erst noch geboren werden. Da steht man im beginnenden Abend und die Sonne versinkt in einer Kavalkade von Farben. Und mittendrin ragt die vielleicht eindrucksvollste Spielhalle Amerikas wie eine mittelalterliche Burg empor – das „Redwood City's Castle Golf and Games". Das „Castle" ist tatsächlich eine Burg. Erfüllt von einem Zauber, den jeder, der sich Phantasie bewahrt hat, fühlen kann. Und welcher TeleMatch-Leser hätte das nicht?

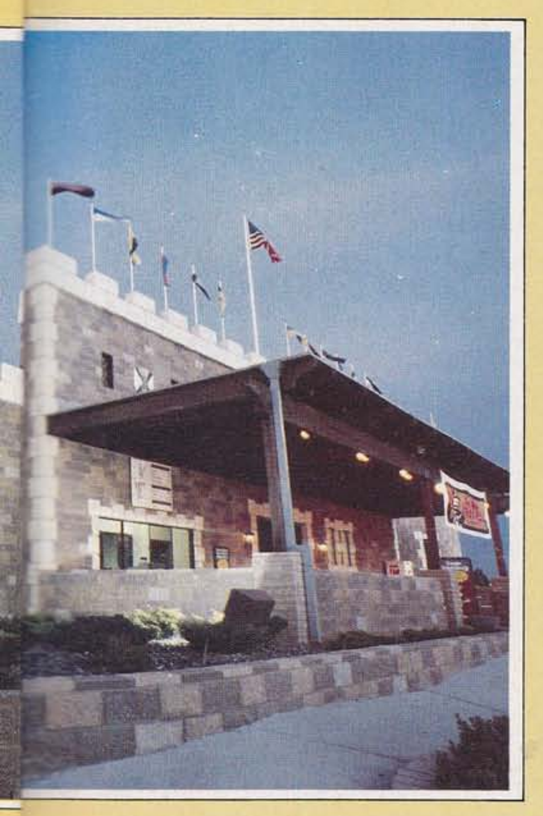
Das Spielparadies liegt mitten in Kalifornien, unweit des Highway 101, und gehört zur „Golf and Games"-Kette (die wiederum Teil des „Malibu Grand Prix"-Unternehmens ist). Diese „Burg"







AMERICA



steht auf einem 20.000 qm großen Gelände. Darauf wird alles geboten, was man sich an Unterhaltung nur vorstellen kann: 80 verschiedene Videospiele, Minigolf, Bowling, Tretboote, Baseball, Tontaubenschießen, usw.

Ob Golf oder das Videospiel Gorf: Hier fehlt nichts. Und neue Spiele sind angesagt. Denn Platz für mehr ist da. Einziges Handicap ist ... der Strom. Der Saft, mit dem Elektronikspiele nun mal gespielt werden.

„Rein technisch reicht die Kapazität nicht für mehr Spiele, als wir jetzt haben", sagte uns Diana Erber, eine der Geschäftsführerinnen. „Wir haben deshalb 30 Spiele wieder abbauen müssen." Dafür stehen jetzt Tische da, an denen man die Pizzas aus der hauseigenen Imbißstube verzehren kann, um sich für neue Video-Abenteuer zu stärken.

Wie überall auf dieser Welt gibt es keine „beständigen" Lieblingsspiele: Die wechseln mit der Kundschaft. So sind die „Gefechtsfelder" nach Zeit und Stunde unterschiedlich. Am Freitag tummeln sich abends die Teens und spielen Defender oder ähnliche Science Fiction Spiele. Samstags und sonntags finden sich in „Golf and Games" ganze Familien ein. Folgerichtig sind dann „Pac-Man", „Ms. Pac-Man" und „Frogger" gefragt.

Aber um Spiele wie „Donkey Kong", „Zaxxon", „Robotron" und „Hyperball" allein geht's ja nicht. Die findet man in jeder Spielhalle. Atmosphäre macht den besonderen Reiz von „Redwood City's Castle Golf and Games" aus. Und die vermittelt Ungewöhnliches.

Diese Situation ist nicht nur in den USA gegeben. Weltweit unterscheiden sich Heimvideo-Spiele nur unwesentlich von den Spielen in den Hallen – aufgrund des international einheitlichen Angebots. Sie sind ähnlich perfekt und auf ihre Art genauso spannend. Aber: Aus dem Beispiel „Redwood City's Castle Golf and Games" können deutsche Spielhallen-Besitzer lernen und so letztlich ihren Kunden bieten, was sie zuhause nicht finden: Grenzenloses Spielvergnügen und eine wirklich „fantastische Atmosphäre". Wie wär's damit?





Musik mit Synthesizer und Mikrochip



lichkeit durch die Barock-Einspielungen des Walter Carlos bekannt geworden, hat die gesamte Musikszene beeinflußt. Er ist heute ein geradezu „volkstümliches" Instrument, das durch Massenfabrikation auch für den kleineren Geldbeutel erschwinglich ist. Wer also elektronisch-musikalische Ambitionen hat und gern mit Klängen und Elektronik experimentiert, dem sind keine Grenzen gesetzt.

Allerdings: Ein Equipment, wie es die Berliner Elektronik-Formation „Tangerine Dream" bei Platteneinspielungen und Konzerten einsetzt, kostet satte drei Millionen Mark. Und mindestens ähnlich aufwendig ist die Studioeinrichtung des französischen Syntheziserzauberers Jean Michael Jarre, dessen LPs „Equinoxe", „Oxygene" und „Magnetic Fields" zu den wohl meistgespielten Elektroniktiteln zählen.

Die Leute vom „Kraftwerk" haben den Taschenrechner ins Spiel gebracht. Und das ist wortwörtlich zu nehmen. Oder gibt es tatsächlich jemanden, der den Titel „Ich bin der Musikant mit Taschenrechner in der Hand" noch nicht gehört hat? Vom witzigen Klang dieser Nummer sollte man sich jedenfalls überzeugen.

Eher unauffällig experimentieren viele junge Musiker in wohnzimmergroßen Studios mit Synthezisers um tausend Mark und Cassetten- und Tape-Decks. Eine Fülle dieser Produkte ist auf dem Label „Sky" zu hören. Durchaus hörenswert!

Nochmal zu den Winzlingen unter den elektronischen Musikerzeugern: „Trio" hat bei dem Titel „Da Da Da" vorgemacht, was man mit der kleinen Casio, die ja immerhin programmierbar ist und knapp 180 Mark kostet, machen kann.

Zum Üben und Einsteigen (und Noten lernen) reicht schon der Casio ML-85, mit dem sich zwar nur elf Töne erzeugen lassen, der aber für rund 60 Mark auch noch Rechenfunktionen bietet.

Noch nicht in Deutschland auf dem Markt, in den USA aber ein Riesenrenner, sind die „Sensonic Drums" von Mattel (Preis: ca. 650 Mark), mit denen sich Schlagzeug und etliche Percussion-Instrumente verblüffend realistisch nachahmen lassen. Dieses Gerät ist ebenfalls programmierbar.

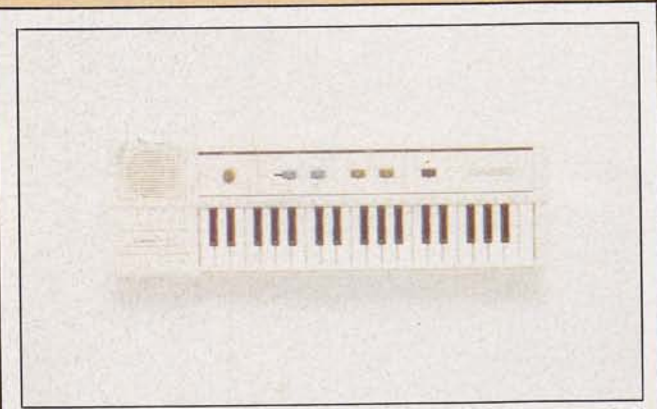
ELEKTRONIK KLÄNGE VOM PLATTENTELLER

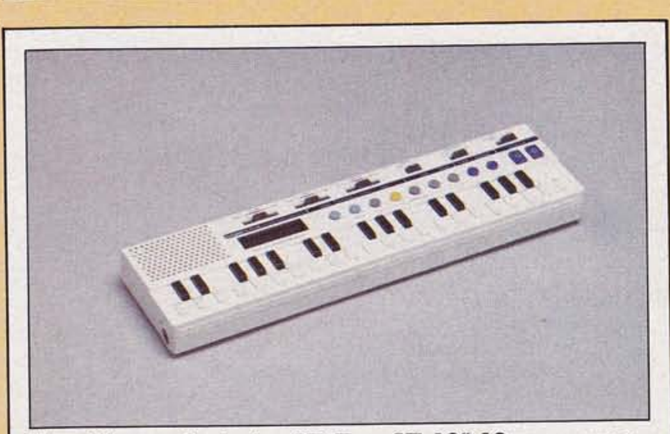
Tiefenrausch, A C I, EMI, Best.-Nr. 064-46 615
Switched-On Brandenburgs — The Complete Concertos, Wendy Carlos, CBS, Best.-Nr. 79 227
Aum, Deuter, Kuckuck Schallplatten, Best.-Nr. 009
Nordborg, Adelbert von Deyen, Sky, Best.-Nr. 029
Magnetic Fields, Jean Michael Jarre, Polydor, Best.-Nr. 2 344 166
Rivers, Claude Larson, Selected Sound, Best.-Nr. 128
Five Miles Out, Mike Oldfield, Virgin, Best.-Nr. 204 500-320
Eye In The Sky, The Alan Parsons Project, Ariola, Best.-Nr. 204 666
Trancefer, Klaus Schulze. IC, Best.-Nr. KS 80014
Tangram, Tangerine Dream, Virgin, Best.-Nr. 202 169-320
Grand Canyon, Isao Tomita, R C A, Best.-Nr. PL 14317
Visions, Gandalf, W E A, Best.-Nr. A 58 389
In Transit, Saga, Polydor, Best.-Nr. 2 374 200
TRON — Soundtrack, Wendy Carlos, CBS, Best.-Nr. 73665
Blade Runner, Soundtrack, Vangelis, WEA, Best.-Nr. K 99 262
La Vogue, Serge Blenner, Sky, Best.-Nr. 042
Cycles, Wolfgang Bock, Telefunken, Best.-Nr. 6. 24390
Computerwelt, Kraftwerk, E M I, Best.-Nr. 064-46 311
Communication, Pluta Connexion, Rocktopus, Best.-Nr. 204 676-320



Der „Juno 6" von Roland ist ein sehr vielseitiger polyphoner (also mehrstimmiger) Syntheziser. Hinsichtlich der Möglichkeiten ist der Preis von ca. 2200 Mark akzeptabel


Von Casio wird der „Casiotone MT-70" angeboten, der über ein MS-Lesegerät verfügt. Damit „liest" er Balkencode-Notenblätter und spielt selbständig. Preis: 899 Mark


Für den „reisenden Musik-Fan" ist der „Casiotone MT-31" gedacht, mit dem bis zu 22 verschiedene Instrumentalstimmen spielbar sind. Preis: 349 Mark


Ebenfalls von Casio der „VL-Tone VL-10": 10 vorprogrammierte Rhythmen, drei voreingestellte Klangarten und dazu noch ein Rechner. Preis: 129 Mark

OB NEUE DEUTSCHE WELLE, ROCK- UND POPMUSIK JEDWEDER ART: OHNE ELEKTRONIK UND MIKROCHIPS WÄREN DIESE SOUNDS, GAGS UND GIMMICKS NICHT MÖGLICH.

Auf der „Ars Electronica" in Linz/Österreich hielt das Publikum vor Begeisterung den Atem an, als die erste „Computerakustische Klangsinfonie" mit dem Namen „Erdenklang" uraufgeführt wurde.

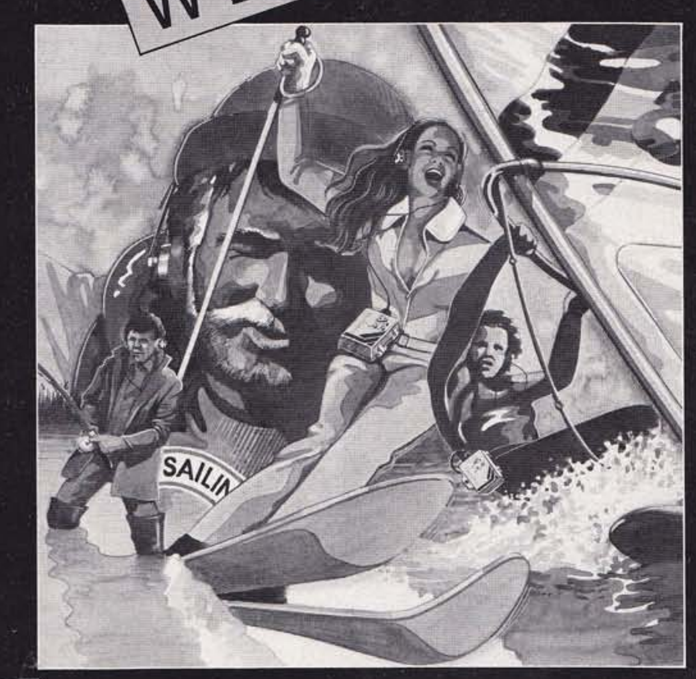
Das Klangmaterial, das hier Verwendung fand, hatte ursprünglich nur wenig mit Musik zu tun. So z. B. der Lärm einer Stahlküche, die technischen Geräusche eines Walzwerkes oder das Glucksen von Donauwasser. – Was wie ein Witz klingt, ist indes der derzeitige Höhepunkt dessen, was der Computer musikalisch möglich macht. Mit der Einschränkung, daß ein kleiner Umweg genommen wird.
1979 stellte der Australier Peter Vogel sein „Fairlight CMI" (= Computer Music Instrument) vor, das nicht mit einem herkömmlichen Syntheziser zu verwechseln ist. Mit dem „Fairlight" nämlich kann man nicht nur natürliche Töne, wie etwa die unterschiedlichsten Musikinstrumente simulieren, sondern Naturgeräusche einfangen, speichern und dann modifizieren, je nach Programmierung. Wie das klingt, ist auf der Platte „Erdenklang" (Teldec 6.25030 AP) zu hören, die das „Elektronische Försterhaus" in Linz, bestehend aus Hubert Bognermayr und Harald Zuschrader, einspielte.
Der Syntheziser, von Professor Robert Moog entwickelt und einer breiten Öffent-



Der Sommer- & Winterhit

WELTNEUHEIT

Sportsman-Gehäuse für Sony Walkman und Unimex HPS 111 Mini-Cassettenrecorder. Endlich gibt es ein stoßfestes und wasserdichtes Gehäuse, damit Musikfans beim Tauchen und Surfen im Sommer oder beim Skifahren und Rodeln im Winter nicht mehr auf ihre Musik im Taschenformat verzichten müssen.



Wasserdichtes Sportsman-Gehäuse.
Speziell entwickelt für Sony Walkman II. Komplett mit wasserdichtem Stereo-Kopfhörer.
Art.-Nr. SM 2000
Farben: silber, rosé, blau

Wasserdichtes Sportsman-Gehäuse mit Stereo-Cassette-Player (HPS 111).
Komplett mit wasserdichtem Stereo-Kopfhörer und Tragetasche zum Umhängen.
Art.-Nr. SM 1100
Farben: silber, rosé, blau



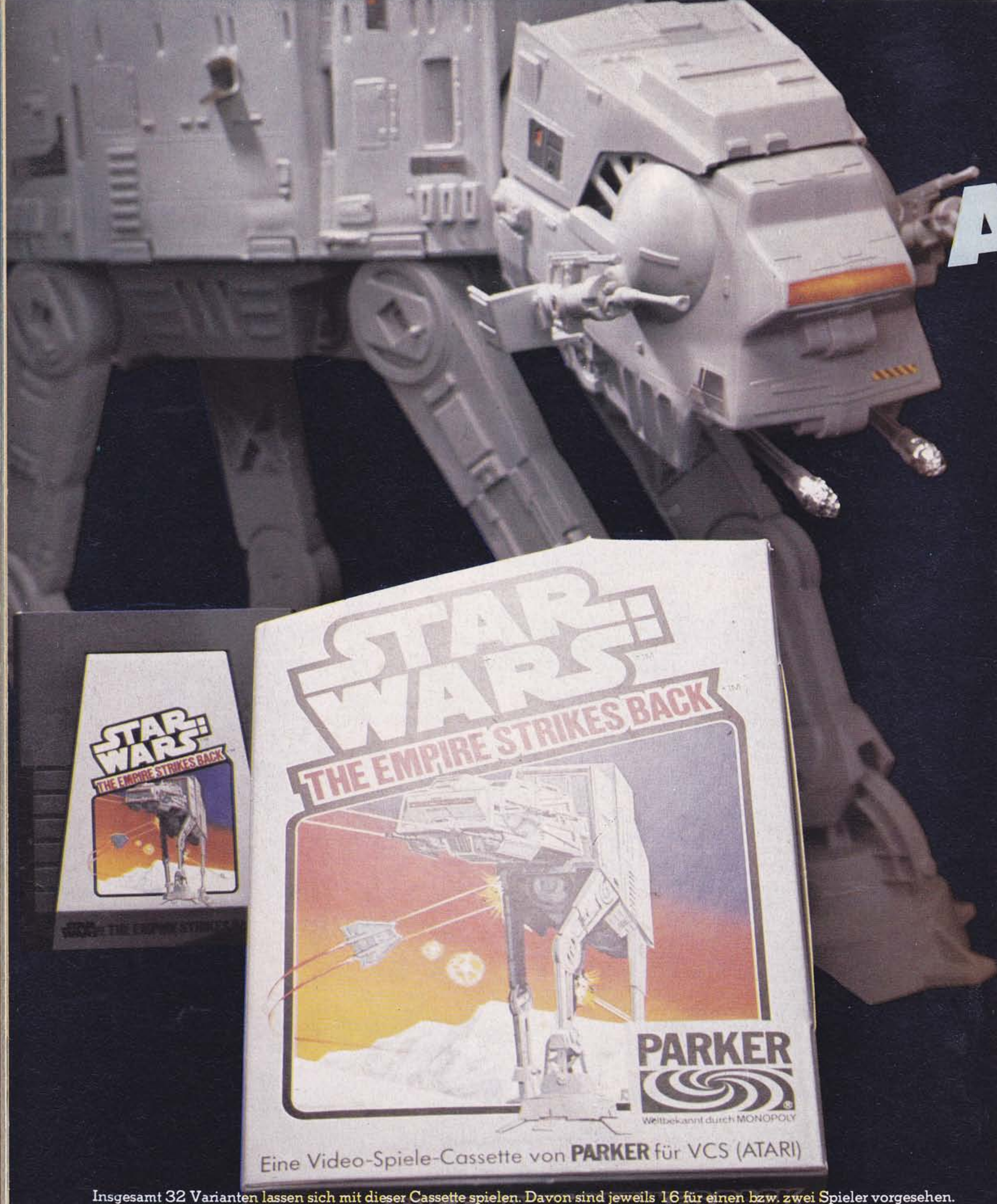
100% wasserdichtes und schlagfestes Gehäuse, (getestet bis 10 m Tauchtiefe), außenliegende Bedienungselemente

wasserdichter Kopfhörer, enorm strapazierfähig, hohe Stereo-Klangqualität

Spezial-Drehverschluß dichtet Gehäuse optimal ab

Händler

UNIMEX UNICOM CONSUMER ELECTRONICS GMBH
Schöne Aussicht 44 · D-6200 Wiesbaden/West Germany · Telex 4186323 unex-d · Tel.: 06121/523061 Serie



Insgesamt 32 Varianten lassen sich mit dieser Cassette spielen. Davon sind jeweils 16 für einen bzw. zwei Spieler vorgesehen. Die ersten Spieler jeder Gruppe haben den geringsten Schwierigkeitsgrad. TeleMatch-Leser werden sicher bald zusätzliche Spielmöglichkeiten austüfteln

Es dauert noch, bis Teil drei der „Star Wars"-Saga ins Kino kommt. Aber bis dahin sollte uns die Zeit nicht lang werden. Denn die Abenteuer Luke Skywalkers gibt's jetzt zum Selbst-Erleben. Also heißt die Devise ...

b in den Weltraum!

Der **„Krieg der Sterne"** geht weiter. Nicht nur im Kino mit **„Das Imperium schlägt zurück"!** Tele-Spieler können jetzt selbst mit den **„Snowspeeders"** die **„Imperial Walkers"** auf dem Eisplaneten Hoth bekämpfen und so die Zerstörung der Basisstation der Rebellen verhindern.
Nach **„Activision"** und **„Imagic"** bietet der Spiele-Hersteller „Parker" Software für den Atari-Telespielcomputer (System VCS) an. Bislang sind zwei Cassetten lieferbar: **„Star Wars"** und der aus Spielhallen bekannte **„Frogger"**. Grafik, Sound und Spielwitz dieser beiden Cassetten sind überdurchschnittlich. Was heißt: Auch nach mehrfachem Spielen werden die Cassetten nicht langweilig. **„Star Wars"** bietet immerhin 32 Spielvarianten.
Der **„Frogger"** besticht – ähnlich wie die Münzautomatenversion – durch die Handlung: Und das ist bei Videospielen keineswegs selbstverständlich.
Unser Frosch muß zunächst über eine fünfspurige Autobahn gebracht werden, hat dann einen Fluß zu überqueren und dabei einige Hindernisse zu überwinden. Da warten gefräßige Alligatoren, unfreundliche Schildkröten und schnell treibende Baumstämme auf die grünen Hüpfer, die nichts weiter wollen, als nach Hause kommen. All das in 30 Sekunden zu schaffen, ist wahrhaftig keine leichte Aufgabe. Und hat man's geschafft ... kommt der nächste Schwierigkeitsgrad.
Parker, ein Tochterunternehmen von General Mills (wir berichten darüber auch auf den Seiten 30 – 32), ist einer der weltweit führenden Spielproduzenten. Nach firmeneigener Aussage sind Parker-Spiele in Konzeption und Ausführung wertvoll, zugleich leichtverständlich und für jeden erlernbar.
Für Ende Februar/Anfang März sind drei neue Spiele angekündigt, die an Spannung, aber auch an Komik nichts zu wünschen übriglassen.
Da ist einmal **„Spiderman"**, der berühmte Marvel-Comic-Held, der sich durch New York schwingt, auf dem Bildschirm zu haben. Wer die **„Spinne"**, so der deutsche Comic-Titel, alias Peter Parker und seine Gegner wie Doc Octopus und den Grünen Kobold kennt, weiß, daß da schwere Telespielbrocken auf uns zukommen. In diesem speziellen Fall haben die Superschurken Zeitbomben versteckt, die rechtzeitig aufgespürt werden müssen.
„Amidar" ist ein Gag-Spiel, in dessen Mittelpunkt ein Affe steht, der Kokosnüsse sammelt.
Spieltechnisch ähnlich wie **„Adventure"** von Atari ist Parkers **„Super Cobra"**. Allerdings: Eine hochinteressante Variante. Hier geht's darum, die Basis feindlicher Agenten zu erreichen. Auf dem Wege dorthin sind Labyrinthe, Höhlen und Wolkenkratzer zu durch- bzw. überqueren. Keine einfache Sache. Denn der Gegner setzt alle nur erdenklichen Waffen ein, um den Vorstoß zur Basis zu verhindern.
Parker hat für Ende April/Anfang Mai weitere Cassetten angekündigt: **„Reactor"** spielt in einem Kernkraftwerk, in dem die Spieler gefangen sind. Problem dabei: Der Reaktorkern wächst ständig und nähert sich seinem Schmelzpunkt. Aufgabe ist es, die Brennstäbe zu sprengen und den Kern zum Schrumpfen zu bringen. Soweit Parkers Ankündigung.
„Tutankham" (für Mai vorgesehen) dürfte mit dem Computerspiel **„Das Rätsel der Sphinx"** identisch sein, das wir in der nächsten Ausgabe vorstellen. Auf **„James Bond 007"** und die Home-Version von **„Sky Skipper"** werden wir ebenfalls in Tele-Match Nr. 2 ausführlich eingehen.



"Frogger" wird in drei Schwierigkeitsgraden gespielt. Wahlweise tritt man gegen den Telespiel-Computer oder gegen einen Partner an

Die beliebtesten Videospiele

TeleMatch-Leser wählen Video-Hits

Die Top 10 der Videocomputerspiele und Computerspielprogramme dieser ersten Ausgabe entnahmen wir unserem amerikanischen Partner-Magazin „Electronic Games".
Ab 1983 haben TeleMatch-Leser das Wort und die Wahl. Deshalb unsere Bitte: Nennen Sie uns Ihre drei Lieblingsspiele auf einer Postkarte an den

Verlag TeleMatch GmbH
– VIDEO-HITS –
Steindamm 63
2000 Hamburg 1

Alle Wertungen, die bis zum 10. Januar 1983 bei uns eintreffen, werden berücksichtigt.

Top10 Videospiel-Computer

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1	**Defender**	Atari VCS	Imagic
2	**Pac Man**	Atari VCS	Atari
3	**Demon Attack**	Atari VCS	Atari
4	**Adventure**	Atari VCS	Atari
5	**Astro Smash**	Intellivision	Mattel
6	**Yar's Revenge**	Atari VCS	Atari
7	**Starmaster**	Atari VCS	Activision
8	**Missile Command**	Atari VCS	Atari
9	**Major League Baseball**	Intellivision	Mattel
10	**Munchkin (Super-Mampfer)**	Odyssee	Odyssee (Philips)

Top10 Computer-Spielprogramme

Nr.	Spiel	System	Hersteller
1	**Star Raiders**	Atari400/800	Atari
2	**Missile Command**	Atari400/800	Atari
3	**Jawbreaker**	Atari400/800	On-Line
4	**Castle Wolfenstein**	Apple II	Muse
5	**Pac Man**	Atari400/800	Atari
6	**Empire Of The Over Mind**	Atari, Apple II TRS-80	Avalon-Hill:TRS-80
7	**Wizardry**	Apple II	Sir-Tech
8	**Crossfire**	Apple II, Atari400/800	
9	**K-raz' Shoot-out**	Atari400/800	K-Byte
10	**Mouskattack**	Apple II Atari400/800	On-Line: Atari

Top10 Videospiel-Automaten

Nr.	Spiel	Hersteller
1	**Moon Patrol**	IREM
2	**Jungle King**	TAITO
3	**Nürburgring (Turntable)**	Dr. Foerst
4	**Mr. Do**	UNIVERSAL
5	**DONKEY KONG jr.**	Nintendo
6	**Galaga**	NAMCO
7	**Grand Champion**	TAITO
8	**Monster Zero**	Nihon Games
9	**Wild Western**	TAITO
10	**Monster Bash**	SEGA

Die Top 10 der Videospielautomaten wurden ermittelt nach Auswertung von über 2000 Videogeräten von der „Merkur SPIELOTHEK". Wir bedanken uns für die Abdruckgenehmigung.

ATARI PRIVAT-COMPUTER

Heiße Super-Angebote für Telespiel-Fans:

ATARI 400 - 16K RAM	DM 995,-
ATARI 400 - 48K RAM	DM 1350,-
ATARI 800 - 16K RAM	DM 1995,-
ATARI 800 - 80K RAM	DM 2350,-
ATARI 410 Cass.-Recorder	DM 289,-
ATARI 810 Disk.-Station	DM 1550,-
ATARI Steuerknüppel (2)	DM 79,-
ATARI BASIC-Modul	DM 222,-
VOICE BOX m. Programm	DM 535,-
Protector (Disk/Cass.)	DM 95,-
Chicken (Disk/Cass.)	DM 95,-
Nautilus (Disk/Cass.)	DM 95,-
Shamus (Disk/Cass.)	DM 95,-
Dodge Race (Disk/Cass.)	DM 95,-

Sofort Gesamt-Liste anfordern. Wir liefern per Nachnahme zzgl. Postgeb.



Innocentiastr. 31 2000 Hamburg 13
Telefon (040) 410 60 02

COMPUTER-SPIELE

machen mehr aus Ihrer Freizeit! Bei uns finden Sie zu absoluten Sparpreisen vom ATARI-Telespiel-Programm über die neuen Spiele-Cassetten von Imagic, Parker und Activision alles, was Ihre Freizeit zum Vergnügen werden läßt.
Testen Sie uns. Fordern Sie unseren Gratiskatalog KV an.

Video- und Computerspiele Spezialversand
Hannoversche Straße 26, 3200 Hildesheim.

TeleMatch-Markt

Kleinanzeigen kosten pro Zeile DM 3,50 (mit Wortzwischenräumen maximal 30 Anschläge). Der Mindestpreis pro Anzeige beträgt DM 21,—. Veröffentlichung erfolgt nur bei Vorkasse durch Überweisung auf das Geschäftskonto (siehe Impressum) oder durch Einsendung eines Schecks an den Verlag.

ANZEIGENAUFTRAG

Zur Veröffentlichung im nächsten TeleMatch Heft
☐ Überweisung auf das Geschäftskonto ist erfolgt
☐ Scheck anbei (bitte ankreuzen)

Name ______________________

Stadt (   ) ______________________

Straße ______________________

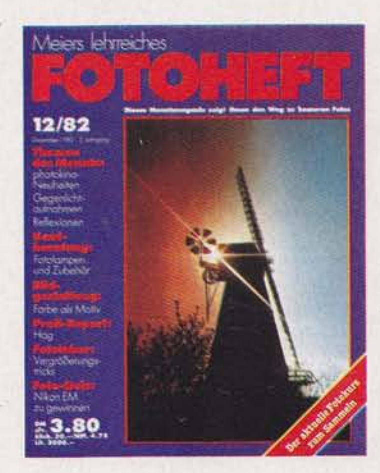
Mein Textwunsch:
(bitte pro Buchstaben und Zwischenraum jeweils ein Kästchen benutzen)

(Falls Raum nicht ausreicht, bitte eigenes Blatt verwenden!)

Datum/Unterschrift

Die Zeitschrift für «Einsteiger»: Meiers lehrreiches FOTOHEFT – und das sagen seine Leser:

«Erst seit kurzer Zeit, genau seit Ausgabe 4/82 Ihrer Zeitschrift, bin ich Hobby-Fotograf. Ich möchte Ihnen hiermit gleich ein Kompliment zu Ihrem schönen, interessanten und preiswerten FOTOHEFT machen. Alle anderen Hefte, die man sonst noch auf dem Markt erhält, sind kein Vergleich zu Ihrem.»
Mircea Dima, Renningen



FOTOHEFT 12/82

jetzt im Zeitschriftenhandel DM/Fr. 3,80

Aus dem Inhalt:

Kaufberatung
Kunstlichtaufnahmen und die richtige Ausrüstung

Thema des Monats
Gegenlichtaufnahmen

Bildgestaltung
- Farbe als Hauptmotiv
- Reflexionen

Profi-Report
HAG

Fotolabor
Vergrösserungstricks: Mehrfachbelichtungen

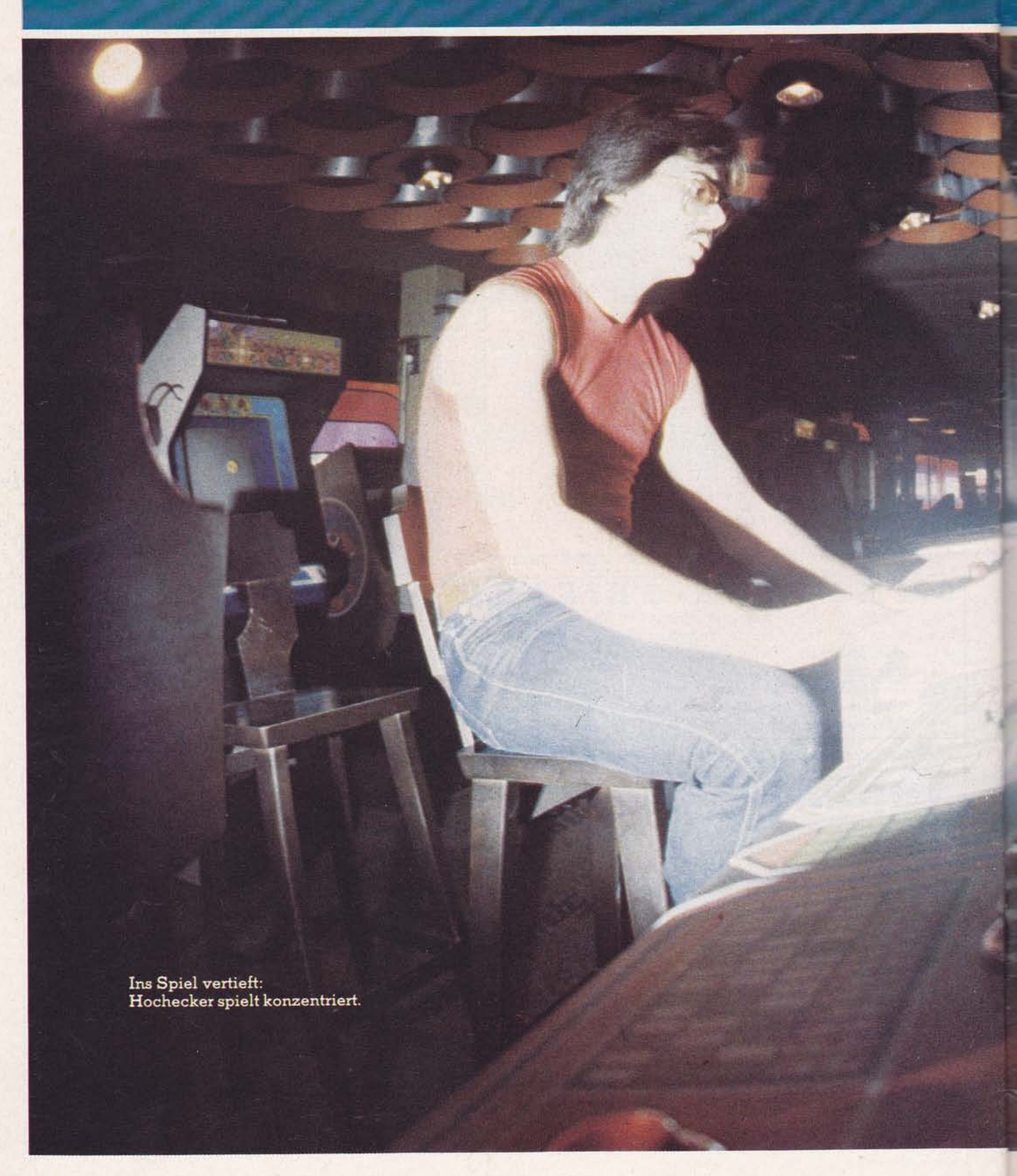
Foto-Quiz
Nikon EM zu gewinnen

Fotomarkt aktuell

Leserfotos

PHOTOGRAPHIE 47

FLINK



Ins Spiel vertieft:
Hochecker spielt konzentriert.

FINGER



Den „Jungle King“, derzeit auf Platz 2 der Videoautomaten-Hitparade, beherrscht er blind. Mit nur einer Mark vergnügt sich Peter Hochecker mindestens eine Stunde, entsprechende Konzentrationsmöglichkeiten vorausgesetzt.

Peter Hochecker vor „seiner“ Spielothek. Hier hat er viele erfolgreiche Schlachten geschlagen.



Die Nr. 1 in Deutschland, und in Amerika ebenfalls unter den ersten Zehn: Moon Patrol.



Die erste Runde: ein Durchgang zum Eingewöhnen. Ihr Hebeldruck verändert die Geschwindigkeit.



Ein Druck auf die Taste „Sprung“ und Ihr Fahrzeug hüpft über Krater und Hindernisse.



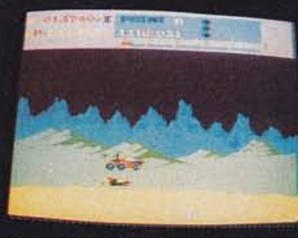
Jetzt wird's ernst! Plötzlich auftauchende Ufos müssen abgeschossen werden.



Gute Ergebnisse werden mit Punkten belohnt. Rekordzeiten ändern sich von Runde zu Runde.



Hier wird Geschicklichkeit verlangt: Explosionskrater müssen übersprungen werden.



Durch schnelle Reaktion und exakte Sprünge kann man auch tieffliegenden Raketen ausweichen.



Hier hat es das Fahrzeug erwischt. Für einen neuen Versuch stehen drei weitere bereit.



Nr. 2 in der BRD. In Amerika an erster Stelle: Jungle King muß per Liane den Urwald durchqueren.



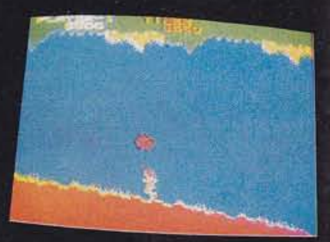
Startplatz liegt hoch über dem Erdboden. Wenn die Liane heranschwingt, gehts los.



Der Pendel-Rhythmus ist unterschiedlich. Bei zu frühem Sprung stürzt Jungle King ab.



Gefährliche Krokodile lauern im Urwaldfluß. Zwischendurch: Immer mal Luft holen.



Achtung: Jungle King muß rollende Steine überspringen. Er kann sie aber auch unterlaufen.



Geschafft! Jungle King befreit die Schöne aus den Händen der Kannibalen. Sein Herz fliegt ihr zu.



Seine Urwaldkönigin gratuliert ihrem Befreier auf ihre Weise. Liebevoll!

Ein schöner Abend für fünf Mark

Der Hamburger ist trotz seiner gerade 18 Jahre als Videospieler ein alter Hase. Den „Jungle King" hatte er nach nur zwei Spielen „im Griff". „Sofort, wenn der Schrei verhallt", erklärt uns Peter, „mußt du auf den Jumpknopf drücken. Und dann schwingst du dich an den Lianen ganz von selbst." Während er das sagt, sieht er uns an. Und – tatsächlich – es geht von selbst! Der Rest der Strecke ist dann eigentlich nur noch „Peanuts". Die Krokodile werden schlicht erdolcht, den herunterkollernden Felsen weicht er springend und sich duckend aus. Bleibt der Sprung über die versammelten Kannibalen hinweg zu Jane, die er selbstverständlich befreit. Gut in der Zeit und – Freispiel.

„Jungle King" ist derzeit Peters Lieblingsspiel. Seit gerade vier Monaten auf dem Markt bietet es eine Menge Aktion und Spielspaß.

Bei einem anderen Favoriten des jungen Mannes, den wir ob seiner Reaktionsgeschwindigkeit „Flinkfinger" genannt haben, läuft das Spiel ähnlich: „Donkey Kong". Mit unserer Anwesenheit in der „Spielothek" hatten wir Peter aber verunsichert. Er brachte es am Spielbudenplatz in Hamburg „nur" auf knapp 200.000 Punkte. In 20 Minuten, wäre hinzuzufügen.

Der „Donkey Kong" (das japanische Original heißt übrigens „Stupid Kong") führt seit geraumer Zeit die Videoautomaten-Charts in den USA an. Einsteigern sei empfohlen – und Peter hat's ähnlich gemacht – zunächst mal auszuprobieren, wo Mario, der mutige Zimmermann, überall aufwärts steigen kann. Dafür sollte man ein paar Markstücke opfern. Um Kong, den Riesenaffen, muß man sich nicht kümmern, solange der Sicherheitsabstand gewahrt bleibt. Die Rettung der schönen Maid ist letztlich wieder nur eine Frage der Zeit.

„Galaga" spielt Peter ebenso locker vom Hocker. Erstaunlich bei ihm, wie schnell er sich die Programmabläufe einprägen kann, obwohl die Zufallsgeneratoren ja eine Menge Möglichkeiten zulassen. Deshalb sind um die 800.000 Punkte für Peter eher die Regel denn die Ausnahme.

Ähnlich erfolgreich spielt er „Centipede". Einen Trick allerdings kannte er auch noch nicht: Um das Aktionsfeld zu verschmälern, müssen zuerst die Pilze links und rechts weggeräumt werden. Der Rest ist dann wieder reine Routine.

Probleme hat Peter eigentlich nur mit „Tempest". Die aber wird er sicher bewältigen. Wer nun meint, Peter Hochecker würde ein Vermögen verspielen, um's zu solchen Ergebnissen bringen zu können, irrt: Für maximal fünf Mark macht er sich einen schönen Spielabend.

Macher, Manager und Erfinder: Paul Gauselmann

Im kommenden Jahr ist ein Jubiläum fällig, so eine Art Videospielautomaten-Jubiläum. Die „Spielothek" wird dann genau zehn Jahre alt. Spielothek? – Mit den Spielhallen einschlägigen Typs hat diese Einrichtung nichts zu tun. Vielmehr ist diese Einrichtung eingerichtet: Mit holzgetäfelten Wänden, Teppichboden und Hydrokulturen. Erfinder dieser Art von Kommunikations- und Freizeitzentrum ist Paul Gauselmann.

Anbieter und Aufsteller von Videoautomaten gibt es viele. Wie weit sie selber spielen, sei dahingestellt. Bei Paul Gauselmann (47) ist das eindeutig: „Das Spielen fasziniert mich." Und darum stehen in der Konzern-Zentrale in Espelkamp stets die neuesten Geräte.

Moment! Wer ist dieser Paul Gauselmann denn nun eigentlich? In Kurzform gebracht: Ein gelernter Fernmeldetechniker, der ins Automatengeschäft einstieg, seit 1976 eigene Geldspielautomaten baut und heute Videospielautomaten selbst produziert. Nicht nur für die konzerneigene Kette „Merkur Spielothek", von denen es jetzt 100 Betriebe gibt.

Die Jugendschutzpolitik macht Gauselmann zu schaffen. Schließlich sind elektronische Spielgeräte jedweder Art immer noch „verdammt", weil sie vorgeblich „Aggressionen" fördern. Und die vorhandenen Gesetze zum Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit sollen die Jugendlichen „vor Geldausgaben schützen". Eine Änderung war vom Gesetzgeber geplant: Erst hieß es, Jugendliche ab 14 dürften in Begleitung eines Erziehungsberechtigten spielen. Von wegen der Kontrolle. Die nächste Vorlage enthielt bereits eine Anhebung des Alters auf 16. Bekanntlich ist alles beim alten geblieben. Spielen darf nur, wer 18 – sprich: volljährig – ist.

Das sind Probleme, die Gauselmann zu schaffen machen, ihn aber nicht daran hindern, Neues zu probieren. Denn, so der Erfinder (er hat über 100 Patente): „Wir sind erst am Anfang einer Entwicklung im Videospielbereich."

Seit 26 Jahren in der Branche, kann er dies besser beurteilen als sonstwer. Und er zeigt technische Möglichkeiten auf, die vor ein, zwei Jahren noch als Science Fiction belächelt worden wären.

Videospielautomaten der neuen Generation sind mit einem Lasersystem ausgerüstet. Ergebnis: Grafik der Spitzenklasse. Die Entwicklung der Microprocessortechnik läßt Handlungsabläufe und Soundmöglichkeiten zu, die vor Monaten noch unvorstellbar waren. Ein weiterer Schritt ist bereits eingeleitet: In nicht allzu ferner Zukunft werden Videoprogramme holografisch ausgerüstet sein. Dann kommt die dritte Dimension ins Spiel. Die „vierte Dimension", so man will, wird heute schon genutzt. Etwa bei „Nürburgring". Der Fahrer des Rennwagens sitzt tatsächlich im Cockpit eines Formel-I-Wagens und legt sich folgerichtig in die Kurve. Der Sitz geht nämlich mit.



Der Boom im Videospielmarkt ging – auch in den Hallen – erst 1979 los. Die Japaner, von denen 80% der Spiele stammen, liefern heute die Software-Platinen, die Kernstücke der Geräte, an Gauselmanns Produktionsfirma „ADP". Dort werden sie in Gehäuse verpackt und so fertiggestellt, wie sie in den Hallen und „Spielotheken" zu spielen sind.

Interessant übrigens, daß es das Problem der „Raubkopien" auch im Videoautomaten-Markt gibt. Cleveren Analytikern gelingt es immer wieder, die elektronische „Verschlüsselung" zu knacken; die Programme liegen dann im übertragenen Sinne „frei", werden umgeschrieben, geringfügig modifiziert und schon kommt ein „neues" Spiel.

Und was, bitte, spielt Paul Gauselmann am liebsten? Die Antwort kommt postwendend: „Galaga", „Mister Do" und „Centipede". Der Erfinder und Konzernchef sammelt im Schnitt an die 400.000 Punkte. Es könnten mehr sein, wären da nicht die leidigen Unterbrechungen, die die Arbeit an dem Unternehmen mit sich bringt …

Das ist ein strategisches Spiel, das es in sich hat

Oh, Oh,

Von Joyce Worley

Was ist das beste strategische Spiel für zwei Spieler, das zudem so einfach ist, daß man's in fünf Minuten erlernen kann? Vierzig Millionen „Othello"-Spieler können sich nicht irren. Auf mindestens diese Zahl nämlich schätzt man die Enthusiasten des Spiels in aller Welt. Die genaue Zahl ist unbekannt. Aber es muß wohl ähnlich wie bei Dame, Schach oder Checkers (einer Halma-Variante) sein: Zumindest einmal hat jeder schon irgendeine Version dieses Reversi-Spiels gespielt. Und ähnlich wie bei Dame und Schach geht es vielen Erst-Spielern: Einmal angefangen, kommen sie nicht mehr davon los.

Die Herkunft des Spiels ist unbekannt. Im Augenblick hat Reversi wohl den Gipfel seiner Beliebtheit erreicht, wenngleich es vor etwa hundert Jahren schon einmal in England groß in Mode war, wie George Sullivan, Herausgeber der Vierteljahresschrift „Othello Quarterly", dem Organ des amerikanischen Othello-Verbandes, schrieb. Sullivan fand heraus, daß es Mitte des 19. Jahrhunderts zwei Männer gab, die behaupteten, das Spiel erfunden zu haben. Dieser Urheberanspruch bestätigt eher den Verdacht, daß die beiden – unabhängig voneinander – das Spiel wiederentdeckt haben. Aber wie gesagt: Genaues weiß man nicht.

Reversi wird auf einem Brett mit 64 Feldern gespielt. Die Spielsteine sind zweifabig: Eine Seite weiß, die andere schwarz. Es gibt zwei Möglichkeiten der Spieleröffnung, wobei jeweils zwei Steine jeder Farbe gesetzt werden: Entweder in Form eines „X" oder die schwarzen und weißen Steine werden nebeneinander in die Brettmitte gelegt. Nun setzt jeder Spieler seinen Stein direkt neben einen gegnerischen, der mit dem eigenen eine ununterbrochene gerade oder diagonale Linie bildet. Alle gegnerischen Steine, die zwischen den eigenen liegen, gelten als geschlagen und werden umgedreht. Weiß wird also zu schwarz und umgekehrt. So legen die Spieler wechselweise ihre Steine. Wer am Ende des Spiels die meisten Felder belegt hat, ist Sieger.

In der ursprünglichen Form dieses Spiels hatte jeder Spieler 30 zweifarbige Steine. Waren die gesetzt und konnte man sich nicht mehr „bewegen", war das Spiel verloren.

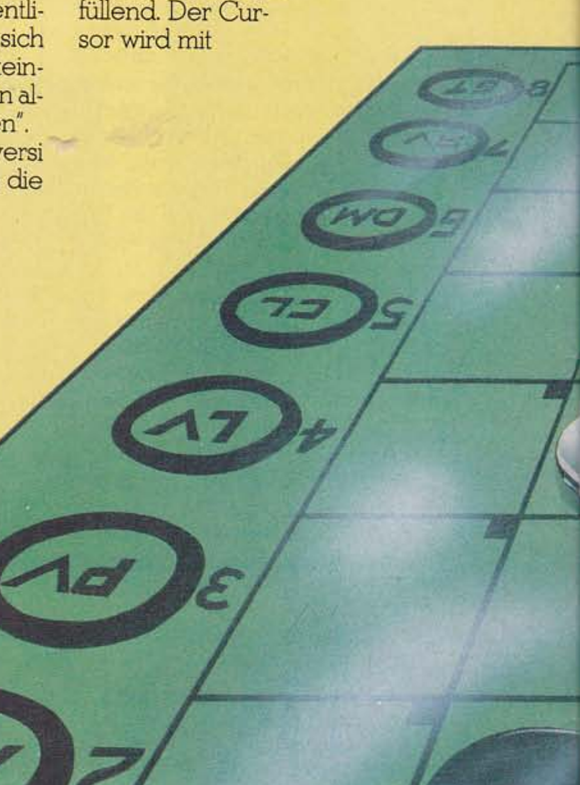
Der japanische Erfinder Goro Hasegawa verfeinerte und veränderte „Reversi" im Jahre 1973. Sein neues Spiel „Othello", an dem die Gabriel Industries die Linzenz-Rechte haben, ist heute in über hundert Ländern bekannt. Mindestens zehn Millionen Spieler gibt es allein in den USA, wo „Othello" 1976 eingeführt wurde.

Die Unterschiede zwischen dem traditionellen „Reversi" und „Othello" sind zwar geringfügig, aber doch entscheidend. Vor allem zwei Punkte sind wichtig: In dem modernen Spiel beginnt man immer mit dem „X". Noch wesentlicher aber ist, daß die Kontrahenten sich aus einem gemeinsamen Spielsteinvorrat bedienen. Die Steine können also nicht mehr wie früher „ausgehen". Inzwischen hat sich auch bei Reversi eingebürgert, daß die Spieler sich die Steine teilen. Die meisten Reversi-Wettbewerbe werden deshalb nach den „Othello"-Regeln ausgetragen, nachdem das Spiel eingeleitet ist.

Das Spiel ist wirklich sehr leicht. Selbst ein kleines Kind kann es, ähnlich wie Halma, rasch lernen und hat Spaß daran. Noch attraktiver ist es aber für Erwachsene. Die strategisch-taktischen Möglichkeiten sind so unbegrenzt wie beim Schach und es dauert lange, bis man das Spiel meistert.

Da Reversi von Leuten jeden Alters und unterschiedlichen Könnens gespielt werden kann, ist es zuweilen schwer, einen gleichwertigen Gegner zu finden. Denn die Freude am Spiel geht allzu schnell verloren, wenn die Chancen von vorneherein ungleich stehen. Aber auch in Situationen, in denen es einen gleichwertigen Gegner gibt, möchte man vorher üben. „Othello" und Reversi-Computerspiele lösen dieses Problem.

Die „Othello"-Cassette für das Atari VCS-System bietet drei Schwierigkeitsgrade und überdies eine Variante für zwei Spieler, wobei der Computer die Schiedsrichterfunktion übernimmt. Das Spielfeld mit 64 Feldern ist bildschirmfüllend. Der Cursor wird mit



OTHELLO!

dem Joystick geführt. Die Farben der Spielsteine wechseln automatisch, sobald sie den Regeln entsprechend geschlagen sind. Was natürlich auch eine Menge „Dreharbeit" abnimmt. Wird der rechte Schwierigkeitsschalter (difficulty) in Position „B" gebracht, zieht Weiß zuerst. Da der Computer schwarz spielt, hat sein menschlicher Gegner einen Vorteil. Neben den angeführten Schwierigkeitsgraden kann man bestimmte Spielsituationen aufbauen, um so taktische Probleme durchzuspielen.
Die Stufen für Anfänger und fortgeschrittene Anfänger unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad kaum voneinander. Und selbst die Schwierigkeitsstufe drei ist nicht mehr schwer; auch ein durchschnittlicher Spieler kann recht schnell gegen den Compter gewinnen. Nach Auffassung von George Sullivan ist Ataris „Othello" denn auch mehr zur Unterhaltung als zum richtigen Wettbewerb gedacht. Allerdings ist diese Cassette ein idealer Weg zum Einsteigen und Trainieren.

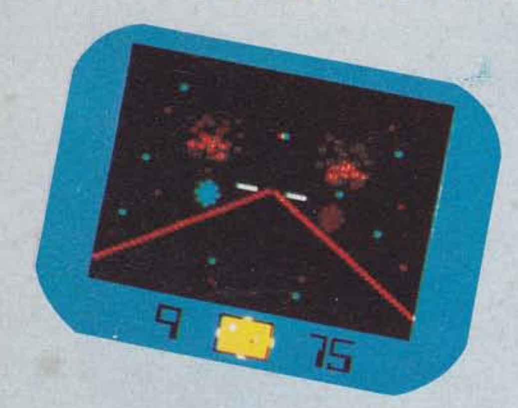
Beim Philips G 7000 heißt die Reversi-Cassette „Samurai". Das Spiel wurde in Anlehnung an das alte chinesische „Go!"-Spiel entwickelt. Auch hier bieten sich die Möglichkeiten, gegen den Computer zu spielen oder den Computer die Schiedsrichterfunktion übernehmen zu lassen. „Samurai" ist in mehreren Schwierigkeitsgraden spielbar. Zwar nicht elektronisch, aber immerhin magnetisch ist das „Shogun" -Spiel aus dem Otto Maier Verlag. Die Steine werden mit der Hand gesetzt, wobei sich die Zahlen in den Steinen durch Magneteinwirkung ändern.



Hinter „Checkers" von Intellivision steckt das gute alte Damespiel. Wie bei „Othello" und „Samurai" ist der Computer entweder Spielpartner oder Schiedsrichter.

Fazit: Die Reversi-Varianten aller Systeme sind unterhaltsam und spannend, eine Bereicherung für die Spielesammlung.

Das alles bringt das nächste TeleMatch



Bundesliga für Zuhause
Das Fußballspiel der Superlative — NASL Soccer von INTELLIVISION

Spielen, wie im Stadion: Dribbeln, Passen, Stürmen. Dazu witzige Grafik und echte "Kamera"-Fahrten durchs Stadion.

.... und immer lockt das Abenteuer!

Wir haben uns die spannendsten Abenteuer-Videospiele aller Systeme angesehen und stellen die tollsten vor.

Pack TIGERVISION in den ATARI

Schon wieder gibt's neue Cassetten fürs VCS-System. Von TIGERVISION. Noch mehr Spaß am VideoComputerspiel!

Alles dran, alles drin

So stark ist das Philips G-7000 Programm — Musik, Action, Lernen, Spielen

Arcade America

Tropisch und exotisch

Zu Besuch in einer Spielhalle auf Hawaii

Schach dem Roboter!

Unser Schach-Computerspezialist verrät, wie er Computer Matt setzt

"Commander! Wir haben keinen Treibstoff mehr!"

Phantastisch! Nach INTELLIVISION kommt jetzt INTELLIVOICE — das sprechende VideoComputerspiel

Computergrafik in 3 D

Was bisher nur kostspielige Spezial-Computer leisteten, bringen mit diesem Programm auch kleine Heimcomputer. Dazu neue witzige Computerspiele, Nachrichten und Informationen aus dem "Computerleben"



* So haben Sie gewählt
  Die aktuelle Videospiel-HITPARADE
* Süß, frech und attraktiv
  Ihr TELEMATE
* **Strategie und Taktik**
  Wir verraten Ihnen, wie Sie zum perfekten "Lassohelden" werden
* Ein neues System:
  Hanimex HGM 2650 — preiswert und gut
* Im Test: IMAGIC
* Neues vom Flinkfinger
* In Farbe: Die Roboter-Parade
* TeleMatch News

.... und vieles andere mehr

Heft 2 ist ab 25.1.1983 überall im Zeitschriftenhandel zu haben


FROGGER. DAS DRAMATISCHE NEUE VIDEO-SPIEL.
Frogger, das dramatische Spiel, das bisher nur in den Spielhallen Fröschen Beine machte, gibt es jetzt als Video-Spiele-Cassette für daheim. Exklusiv von Parker.
Bringen Sie Frogger über die gefährliche 5-spurige Autobahn. Auf der donnern die Autos und die LKW's nur so vorbei. Und danach über den reißenden Fluß. Mit plötzlich tauchenden Schildkröten, gefräßigen Krokodilen und Schlangen. Gut, daß es noch rettende Baumstämme gibt. Denn Schwimmen war nie Froggers Stärke. Es liegt nur an Ihnen, ob Sie Frogger sicher nach Hause bringen. Denn jeder Sprung kann sein letzter sein …
FROGGER
Eine Video-Spiele-Cassette von PARKER für VCS (ATARI)
PARKER
Weltbekannt durch MONOPOLY
Video-Spiele-Cassetten
Die hassen es, wenn Sie gewinnen.
Passend für das Video-Computer-System (Atari).

E.T.™*

Der Außerirdische

CX 2674

E.T. exklusiv von ATARI® als ProgrammCassette für das ATARI® Video-Computer-System™

ATARI

Wir sind kaum zu schlagen. ATARI®

A Warner Communications Company

Weitere Informationen über E.T. und das ATARI®-Programm erhalten Sie bei der ATARI® ELEKTRONIK Vertriebsgesellschaft mbH, Bebelallee 10, 2000 Hamburg 60